第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1996年5月24日

第24號

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

雙周刊

究極無敵164頁
最強遊戲情報

PS《PANDORA PROJECT》編程指引

最新街機攻略、介紹

《超能力大戰》
《XEVIOUS 3D/G》

SS《魔鷹遊擊隊》全程攻略

鹹魚翻生——

PS冒險遊戲《迷離夜症候群》攻略法

爆機啦!!

SS《七間秘館》
SS《CAN CAN BUNNY首映日》
原創人物追求法
PS《空牙2001》全路線攻略
PS《足球小將J》

SATURN勁作《NiGHTS》力撼N64《瑪莉奧》

《龍珠Z 偉大的龍珠傳說》群柚戰法詳解

電腦遊園地

直擊WIN/V《三國志孔明傳》、
《龍騎士IV》爆機

「燒機俱樂部」公布燒機流行榜
眼罩式電視「I-GLASSES!」測試報告

每本港幣35元

Psychopad K.O.™

- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』
. . . 的高科技 Joystick!

For : Playstation™ , Sega Saturn™ , Super Nintendo™



HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD



IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE





All brand names and trademarks are the property of their respective owners.

CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



ISO 9001 : 1994
Certificate No: CC 28

UNIT 1-4, 2/F., HILDER CENTRE, 2 SUNG PING STREET, HUNGHOM, KOWLOON TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336

預你唔睇編者話

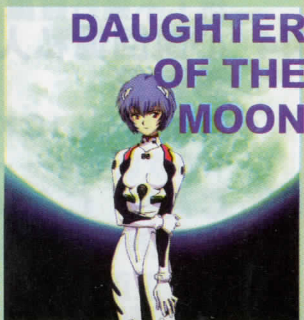
上期說過米奇從INTERNET上DOWNLOAD了一份有關EVA的資料後，想不到那麼快便到讀者<\的來信。其實我也是大概從今年初才完全投入收集EVA的資料，幸運的是在這期間可以因公事而到過日本兩次，買了一些香港很難買得到的EVA商品，如富士見書房的RPG和EVA COLLECTOR'S DISK 1、2，現在，我有一部PC還裝了EVA的小時鐘哩。

不過，欣賞EVA可不是看「卡通」、買商品那樣簡單，就是片名EVANGELION原來也不單是來自EVE和ANGEL等字，更是出自EVANGELIST（福音傳道者）一字（所以我最不高興人們把這片名譯為依捷龍）。由此可見，這動畫實在需要花上很多時間去研究。

（深愛 EVA 的米奇）

P.S.：有冇人知道凌波麗個1:2.5半身胸像幾時到港呀——！？





今期開始有了一個像樣的框框來做編者話，反而不知應該說些甚麼才好……

算了，繼續EVA吧……

最近，作者喬丹終於也被傳染了EVA病毒，開始四出搜購其錄影帶和漫畫，現在最想知道的是FUKUDA幾時會抵擋不住而加入行列。

知道影碟版EVA會從第21集開始加入新場面後，看着手上那套日本TV版影帶，開始感到份外珍貴，不過想到這片即使有機會在香港播映亦難逃被狂剪的命運，就實在感到很擔心。

第6張EVA影碟到底能否訂到那有盒的版本呢……

米奇那份「人類補完計畫」聽說有了最新資料，幾時找他拿來影印好呢……

繼《心跳私人珍藏集》之後，連《P VI》也遭上EVA的魔掌了，下一隻會是甚麼呢……

最離譜的還要算是最新那套GUNDAM X，第三集竟然走出了一句「敵艦已經完全沉默了」……不由得你說EVA病毒不可怕！

（第 X 人之適格者 J.J）

好囉好囉，編者話終於擴版囉，以前咁細細版位真係好難寫，大佬，百幾啲字整篇屎就無喇，如果要寫啲大鑊嘢就真真版位欠奉。

好喇，咁今期寫咩呢？不如就講吓今期《足球小將J》發生嘅慘事喇。話說上期老子本來已有一定存量嘅巡航影片，點知在再開GAME時發現張死人記憶卡瓜咗，只剩下VS中華台北隊及之前的一個記憶（本來我已打到夢幻組合隊）。最恐怖就係之後在再打中華台北後，於SAVE後竟連之前的一個記憶都劏走。卒之唯有「拿拿林」將僅剩的一個記憶搬去另一張卡及再打過。跟住，由於之前有兩場未能戰勝RJ7，於是在找尋隱藏隊伍的動機下由RJ7再打，卒之好辛苦咁發明咗「窮人打法」及勝出。好喇，卒之又搞掂，點知都係無隱藏隊伍，就連特別隊伍都欠奉，天呀！青春呀！時間呀！可憐你老子我頭尾用成四日！可惡的、天殺的壞鬼記憶卡！　（ARES）

在PLAYSTATION EXPO中，有很多軟件商都派出很多標致的廣告女郎，以收宣傳之效，其中以元氣（GENKI）的三點式女郎令筆者印象最深。

話說筆者走到元氣的攤位採訪時，便被圖中這位小姐吸引；無他，三點式泳衣實在好看，而且她的「料子」着實不錯（樣就差少少）……突然，有人從後拍了筆者一下，筆者心想：「我都係睇吓啫，又冇手多多，唔駛打啫吓哇？我話哂都係响香港過嚟㗎，俾吓面好喎，我係《遊戲誌》記者嚟㗎……」

拍人者原來是元氣的工作人員，只見他盛意拳拳地請筆者和這位小姐合照，為免被人誤會在下無禮，那麼在盛情難卻之下，筆者只好將就將就……





事情並未完結。

是晚，當筆者回到酒店，打開電視機後，在一個深夜節目中看到一個穿上黑色比堅尼的少女，據稱她今年17歲，是一位兼職補習老師，志願是……

好面善，好面善……

筆者的認人能力一向不差。

（PUYU 神）

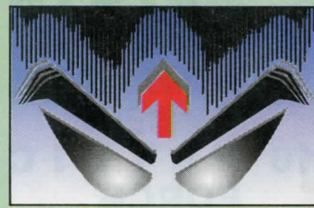
太好了！今期起有一整版的編者話，可以給我們大大的發洩一番了。哈！有了個大地方便可以給我們更加多的機會寫多一些自己的事情了。今個月真是非常的不幸，首先是可惡的「報稅表」又寄到來了，而且今個月不知是否所有的公司也是預定了的，所有的乜費物費的清單全部都在今個月寄到來了，嘩！真是收賣人命，月頭便要交齊所有的費用，嗚……不過，這個月還買了千多元的GAME，唉……究竟這是否自作孽呢？錯！錢的用途便是如此，如果錢唔係要來用的話，那麼為何要搵錢呢？哈！而且所謂「有錢使得鬼推磨」，錢其實真是萬能的。哈！哈！哈！

（見錢開眼的赤目黑龍）

哈哈！我終於買咗MD啦，哈哈。我係繼米奇、阿星同埋J.J.，喺《遊戲誌》中第四個購買MD嘅人。之不過我同佢哋有啲唔同，佢哋買番嚟係比自己聽，而我就喺……買俾人嘅……。用二千幾蚊買咗部MD機，查實係一件好肉痛嘅事，皆因一套迷你HI FI都係咁上下價錢唧。而且部MD機我都好鍾意，好想將佢據為己有……。唉，冇辦法啦，唔捨得還唔捨得，都送咗人囉，得閒借嚟聽下咪一樣。其實最緊要嘅，就係可以令到佢開心，只要佢喜歡嘅話，花啲錢算得係乜嘢吖。

（編輯 KAN）

編者話終於都擴充版位至一大版喇！位置多咗，自然就要做多少少工夫啦；小弟今期就獻上自畫LOGO乙隻，請多多指教。



話時話，小弟由「無責任DESIGNER」轉咗做「無責任編輯」都已經有五期之多，自我檢討之下，除咗做嘢慢啲之外，仲有一樣嘢係比較失敗嘅：就係睇到一啲針對自己嘅文章嘅時候，難免會有啲慶！更加有想打人嘅衝動！講真，我真係慚愧有啲咁細路仔嘅思想……

仲有，今期我做嗰份《CIVILIZATION》真係做得十分過癮！除咗因為有位打機好友作技術支援外，我所發展嗰個國家嘅首都係用「遊戲誌」做名㗎！而第二個城就用「編集部」，跟住就用「美術部」！所以有時會喺畫面上會出現「編集部被佔領！」、「遊戲誌發生飢荒，人口正逐漸減少！」等字句出現，增加咗唔少投入感！

（指令魔人）

敬告天下！

本刊已取消設於旺角郵政局之郵政信箱，為免郵誤，各位讀者來信請寄往本刊之辦事處——香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓。

5月24日 第二十四號
NO.24 1996

目錄

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲配件繼續睇真D

特別的稿

新GAME速報

攻略一族

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康着想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

機種



3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代



NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION　超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質



動作遊戲　對戰格鬥遊戲　角色扮演遊戲　動作角色扮演遊戲　戰略角色扮演遊戲　歷險遊戲　戰略／模擬遊戲　體育遊戲



足球遊戲　賽車遊戲　射擊遊戲　智力遊戲　桌上遊戲　電影　電子圖書　其他遊戲

其他



雙打　多人參與　需記憶卡／有記憶進度功能　通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗　對應滑鼠　對應軟盤　對應ANALOG控制桿

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG ◆ FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、喬丹、威記 ◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

帶你進入迷的夢境

NiGHTS into dreams…



製造商：SEGA
發售日：7月5日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM









由「SONIC」TEAM全力以赴所作出來的超大作！

如果你一直都是SEGA的擁躉的話，那麼便沒有可能未聽過《SONIC》的大名，亦都一定會玩過這一隻名作，領略過「SONIC」的超高速吧。相信有很讀者會問，為甚麼在SATURN上還未有推出《SONIC》的消息呢？是否把《SONIC》打進冷官呢？

答案當然是「NO！」

除了「AM 2」將會在MODLE 2上推出的多邊形格鬥GAME《SONIC THE FIGHTERS》外，製作《SONIC》的原班人馬——「SONIC TEAM PRESENT」終於決定在SATURN上推出首個對應作品。

早在3月27日（即PLAYSTATION EXPO的首天）的晚上，SEGA已經宣報《NiGHTS into dreams…》是SATURN在夏天的重頭作，而製作人員則是《SONIC》的「親生父母」，再加上是首隻可以對應SATURN的新周邊——「ANALOG PAD」，為甚麼要用「ANALOG PAD」？

好簡單，因為主角「NiGHTS」識飛也。

在夢之世界可以自由地在空中飛翔

《NiGHTS into dreams…》中最重要的就是可以在空中自由地飛翔，現在就讓大家看看「NiGHTS」在飛行時的姿態，是何等的優美。

飛行時轉彎的連環照片










在惡夢世界裏與敵人作戰






主要角色介紹

「ELLIOT」

一個15歲的少年，喜歡到處冒險，在運動方面很有自信

「NiGHTS」

本故事的主角，是一個在夢之世界裏的居民，擁有飛行的能力

「CLARIS」

15歲的女孩子，性格很天真，擁有藝術家的氣質和天份

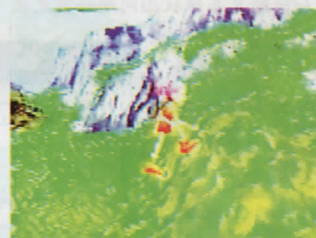














將敵人投摔









偉大的龍珠傳說 龍珠Z

製造商：BANDAI
發售日期：5月下旬
售價：5800日圓



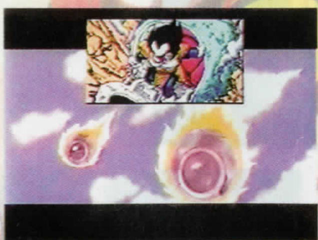







<故事簡介>

這次《龍珠Z 偉大的龍珠傳說》的故事是參照漫畫版的第18卷至42卷作為主線進行，而故事內容是以比達和納巴來到地球開始……當孫悟空和他的兄長娜狄西同歸於盡之後，在地球上最強的戰士們也為着要應付其餘兩個撒雅星人的到來而在不斷的修練，




而在《龍珠Z 偉大的龍珠傳說》故事之中，玩者要面對的第一個對手便是比達的手下納巴，這和正式的故事內容是有一點兒的分別，因為戰鬥的只有無閑、魔童和未完全成長的孫悟飯，並沒有天津飯、餃子和阿樂等人。



故事的流程將會以漫畫版的為骨幹，隨着「第一次」與比達的戰鬥完結，為了要令已死的戰友們復活，於是無閑、悟飯和不懂武功的奘子便踏上前往魔童（天神）故鄉「那美星」的旅程。在那裏他們遇上了比比達更強橫的宇宙大魔王「菲利」，之後又有再造人及斯路的出現，強不斷出現，玩者可以將他們一一打敗嗎？

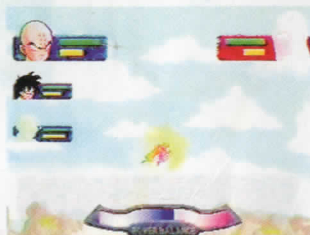
和漫畫版不同，玩者（無閑、魔童、孫悟飯）在將納巴打敗之後，敵人便會是比達，而在此時死了的孫悟空仍未復活，所以，玩者依然要以三個人物來對抗比達這非常厲害的敵人，不過，在戰鬥時是不會有任何的特殊情況出現，所以只要用得其法，最弱的人物也可以戰勝強敵。

<遊戲方法>

玩者在遊戲之中是要控制多於一個的人物，所以，玩者要有非常高的洞察能力，才能夠作出最準確的判斷，將人擊倒。在畫面的左上方和右上方玩者也會見到有多個人物的樣子，最多可以有6個人物，不過，不一定是一個敵人，可以是多於一個，所以，在對付敵人之時一定要眼觀四面，耳聽八方，否則便會不明不白的便死了！



玩者的責任當然是將敵人打敗，而使用的方法是輸入指令式的戰鬥，在多個可以控制的人物之中，玩者要不停的注視着每一個人物的戰鬥狀態，因為當玩者控制着一個人物之時，其他的人物便會處於「自動狀態」，他們會自動地戰鬥，而玩者是要利用「轉人」來將人物的力量發揮，從而將敵人擊倒。




<操作方法>

在遊戲之中，玩者如要向敵人攻擊時，最好是先將人物轉至自己控制的狀態，如果玩者要追敵人時，玩者便要將十字掣向上推，這樣便可以使人物向着敵人的位置前進；而如果是要撤離的話，方法非常簡單，同樣使用十字掣，不過是向下推，這可以使人物遠離敵人而去。



當然，要取勝的話，攻擊是非常重要的，攻擊的方式有很多種，而最基本的就是拳腳技和氣功彈，以個別破壞力而言，氣功彈當然比拳腳為厲害，不過，其實如果懂得好好利用拳腳技的話，便可以使破力大大增強，方法非常簡單，在本刊的第21期中亦曾介紹過，是可以利用「↑＋拳腳攻擊掣」或「↓＋拳腳攻擊掣」來作為連續攻擊的，只要玩者不斷使用這兩招，便可以使敵人受到很大的損傷，不過，這一招有一個致命的弱點，便是這一招是會消耗大量的氣，如果不斷使用的話，氣便會很快用完，而人物便會不能移動，任人魚肉。當然，這表示玩者不要「去到咁盡」，及時收手讓另一人物攻擊的話會收到更好的效果，這時，玩者便可以按Y掣為冇氣的人物儲氣。（以筆者的經驗，如果滿氣的話，是可以作出25個左右的連續攻擊）







<勝負>

在戰鬥之中，一定要分出勝負才行的，而勝負是以那一方先將敵方人物全部擊倒為依歸，換而言之，要勝利便一定要將敵方所有人物打倒，不過，每個人物的攻擊方法也不同，要勝利亦非一件易事。玩者會看到在畫面下方有一條「POWER BALANCE」的指標，這是非常重要的，因為當玩者作出攻擊之時，己方（藍色）便會向敵方的推，只要全部推向敵方，玩者控制着的人物便會使出必殺技，使敵人受到損傷，只要敵人受到四次必殺技攻擊便會死亡，而每位人物也有兩招必殺技，而使用那一招便將會是「RANDOM」的問題了。









<遊戲特色>

《龍珠Z 偉大的龍珠傳說》這隻遊戲除了有1P的故事模式之外，更有一個2P的模式，在這個模式之中，1P和2P也可以選擇三名戰士出場對戰，三對三的比拼是最公平的，而且亦是非常考腦筋的，因為兩位玩者要在同一時間作出對敵的方法，最重要的是「同時進行」，可玩性便大大提高，而且刺激度一定會比故事模式更為高，所以對戰模式將會是這遊戲的其中一個受歡迎的重要因素之一。



除此之外，遊戲之中各人物均是玩者們非常熟悉的，所以親切感亦會大為提高，相信孫悟空、孫悟飯、無閑、比達、菲利、斯路這些名字大家一定不會感到陌生，而且他們的厲害大家也知道的，所以，在玩的時候也會有非常大的共鳴。不過，由於玩者可以使不可能成為可能，所以，本來的結局很可能會被各位所改寫，這亦是這遊戲的特色之一。











三次元空間超能力對戰困獸鬥！

PSYCHIC FORCE 超能力大戰

TEXT：指令魔人



對於一些格鬥GAME迷來說，來來去去也在玩一些差不多類型的遊戲，難免會有點悶；而在這個遊戲界較為淡的五、六月，遊戲的產量不多，很多大廠商的遊戲也會延遲至七月以後才推出，以配合在暑假時的攻勢。但有一間生產商卻和其他人的做法不同，在這個五月裏一口氣推出了數隻它在「AOU SHOW」中展出的GAME，其中一隻格鬥遊戲更是十分有新意，是格鬥GAME迷的一大喜訊，這便是PSYCHIC FORCE。

操作

擋格	擋格鍵
弱	弱攻擊鍵
強	強攻擊鍵
弱強同時按	向敵人方向直線DASH
方向＋弱強同時按	會以控制桿所指的方向DASH
按着擋格鍵把搖桿轉一圈	防護罩起動，直至放開擋格鍵或把超能力用完才會停止

基本操作上和另外一些3D格鬥遊戲有少許不同，因為它是全方向格鬥的關係，所以其必殺技的指令是不會有分在左邊或是右邊的，即如位置在左邊時，照指令可把必殺技使出；如在右邊時，也可以不需將指令反轉便使出。但若習慣了在另一邊便會把記憶中的指令反轉的話，也沒有問題，因為這遊戲的招式指令是經過詳細考慮，所以把指令反轉來使出也會接受，更絕不會出錯招；而當超能力使用掉後，只要把任何一個攻擊掣按着，便可以把超能力再次補充。而它那嶄新的DASH系統也可使遊戲增加刺激性和更加多變，因為除了可作直線移動的攻擊外，更可以用多角度移動繞到敵人身後攻擊。而使用防護罩也是很好的防守模式，除了不怕被敵人從背後攻擊之外，也可以把一切的攻擊格開，就算連必殺技也不例外，但卻要小心使用，因為如用防護罩是會扣超能力的。

普通的攻擊方面，就只有弱攻擊和強攻擊二種，而且近距離攻擊和遠距離的是有分別的；在遠距離時，不論按哪個攻擊鍵都是放出一個超能力飛行道具的，只是在攻擊力和硬直時間上有分別，當在近距離時，便不會使出飛行道具（必殺技除外），只會用拳腳招式交鋒，而連按弱攻擊是可以使出一組4 HITS的連續攻擊的。當敵人靠牆時（其實那是結界），如再用必殺技攻擊的話，是可以把敵人打埋牆的，這時，敵人是會有一段較長的硬直時間，這便可以再加上一記攻擊。

SUDDEN DEATH

一般的格鬥GAME，當到達限定時間後，便會根據當時的能源計來定勝負，通常是會判定體力較多的那一方勝利。但這隻遊戲在TIME OVER時的判定則比較特別，因為當TIME OVER時，是會看看是否有任何一方的能源是呈閃爍狀態，如有，那就當然地判體力較多的一方勝利；如否定的話，那就會不理會哪一方的能源較多，都會立即進入SUDDEN DEATH模式。

在此模式中，雙方一開始時的能源及超能力都是在零的狀態，即是說會一擊即死，而結界亦會縮小了很多。



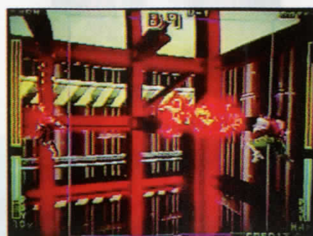
鳴謝VIRTUAL ZONE提供場地拍攝

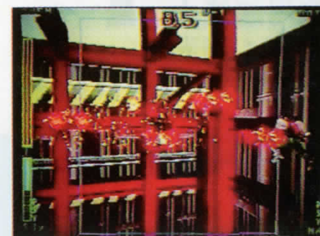
人物介紹

BURN

年齡：18
性別：男
使用超能力：火炎
國籍：美國
所屬組織：ANTI NOR











必殺技

招名	指令	所消耗超能力
FRAME SHOOT	←→＋弱	30%
EXPLODER	←→＋強	30%
TRIANGLE HEAT	←↙↓↘→＋強	40%
(此招擊中後再次輸入指令，可以令其爆炸、受傷)		
BURNING TRAIL	→→＋弱	45%
GOD PHOENIX	←→→＋強	60%

EMILIO

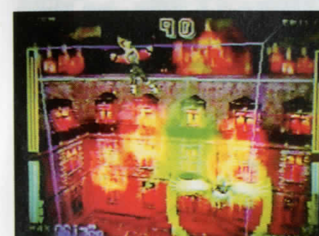
年齡：14
性別：男
使用超能力：光
國籍：俄羅斯
所屬組織：ANTI NOR





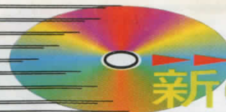






必殺技

招名	指令	所消耗超能力
SHINING ARROW	←→＋弱	30%
PRISM REFLECTOR	←→＋強	20%
SEEKER RAY	↓↘→＋強	40%
(如有PRISM REFLECTOR在畫面中（最多三個），此招是會放出後經它反射的)		
PRISM SEAL	←↙↓↘→＋弱	40%
ARK ANGEL	←→→＋弱	60%

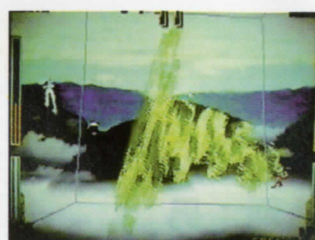


WENDY

年齡：15
性別：女
使用超能力：風
國籍：澳洲
所屬組織：ANTI NOR







必殺技

招名	指令	所消耗超能力
AIR CRESCENT · 1	↓↘→＋弱	30%
AIR CRESCENT · 2	↓↘→＋強	30%
SILPHEED DANCE	←→＋強	35%
VORTEX STREAM	→→＋弱	45%
EARTH GAIL	←→→＋強	50%











SONIA

年齡：17
性別：女
使用超能力：電
國籍：沒有
所屬組織：NOR

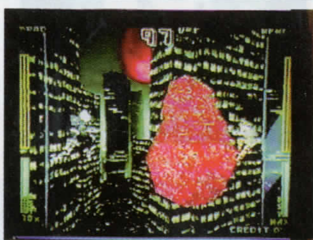
必殺技

招名	指令	所消耗超能力
ELECTRIGER	←→＋弱	30%
MAGNET ANCHOR	←↙↓↘→＋弱	40%
GIGANTIC DRILL	→→＋弱	40%
TERA DISCHARGE	←→＋強	50%
EXECUTION	←→→＋強	50%

BRAD

年齡：24
性別：男
使用超能力：重力
國籍：德國
所屬組織：NOR







必殺技

招名	指令	所消耗超能力
METERO HAMMER	←→＋弱	30%
MEGA PRESSURE	→→＋弱	40%
GRAVITY INFINITY	←→→＋強	50%
ASTEROID BELT	←↙↓↘→＋強	60%
SATELLITE FAIL	←↙↓↘→＋強	

(ASTEROID BELT使用後，用來將隕石擲出)









WONG

年齡：34
性別：男
使用超能力：時間
國籍：香港
所屬組織：NOR

必殺技

招名	指令	所消耗超能力
瞬間的次元	←→＋弱／強／弱強同時	30%
命運之選擇	↓↘→＋弱／強	30%
虛空之幻影	被擊中時→→＋弱	30%
戒之洗禮	→→＋強	40%

(在此招擊中時輸入←→→＋弱強同時可以把敵人連續刺擊12次)

完全的世界	搖桿轉一圈＋強)	100%

GENMA六道玄真

年齡：53
性別：男
使用超能力：魔法
國籍：日本
所屬組織：NEUTRAL









必殺技

招名	指令	所消耗超能力
連炎符	←→＋弱／強／弱強同時	20%
鬼火魂	→→＋弱	30%
降雷珠	←↙↓↘→＋弱	40%
符護術	被擊中時←↙↓↘→＋弱強同時	50%
呪縛殺	←→→＋強	60%

(擊中後，順序輸入↑、↙、→、←、↘、↑、弱強同時、擋格＋弱、擋格＋弱強同時，如時間夾得好，可以做成極大傷害)









GATES

年齡：37
性別：男
使用超能力：科學
國籍：美國
所屬組織：NEUTRAL





必殺技

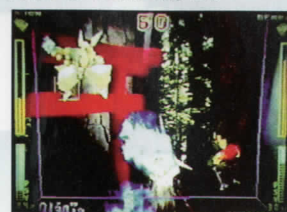
招名	指令	所消耗超能力
BOOST ARM	←↙↓↘→＋強	30%
PILE BUNKER	BOOST ARM發射之後←↙↓↘→＋強	30%
STUN COLLIDER	←→＋弱	30%
BLASMA CANNON	←↙↓↘→＋弱	45%
ALL RANGE MISSILE	←→→＋強	60%

對CPU戰簡短攻略

對GENMA六道玄真

這個第一版的對手可以說是「任打」，基本上他是不會擋格你任何攻擊的，只要不停出招便可把他幹掉；唯一要注意的是他的降雷珠，因為他的降雷珠如擊中你後，是可以再繼續追打的。



對GATES

對他基本上不可以在遠距離和他硬拼，因為他的普通遠程攻擊是三連發機關砲，而他的一粒彈也可以把你的飛道具抵消，所以和他硬拼絕對冇着數。而最好就是使用DASH繞道接近他，然後使用近距離的攻擊。






對EMILIO

對付這小子，和他鬥快是沒可能的了，既然不夠快，便只有用暴力；在遠距離使用EXPLODER和他硬拼，因為他沒有連發的飛行道具關係，所以他大多會中招，而就在他中招時趁機衝前使用近距離的攻擊，便可以較為容易打敗他。

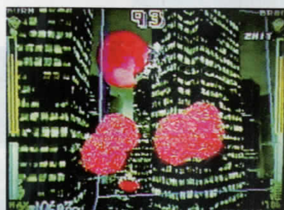





對BRAD

對付此人一樣是不能和他作近身戰，最好是儘量逼埋身攻擊，但是並不是用強攻，而是在埋身時擋他的攻擊二HITS，之後便立即連按弱攻擊反攻；但把他打埋牆之後不要追打，反而要等他回復後再重複攻擊，便可以擊敗他。






對SONIA

同付她，也是一樣使用擋二HITS後反擊的戰法，但是卻不太容易接近她，故要使用較多的「S形DASH」方法，才較易埋身。

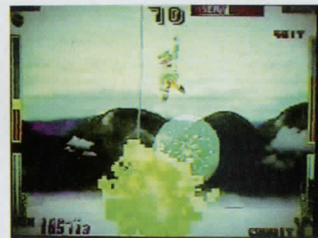





對WENDY

她會時常衝埋身後使用三HITS弱攻擊駁AIR CRESCENT・1的連續技，此招會扣掉大量能源，小心！而且最好不要在遠距離攻擊她，因為此時她會使出AIR CRESCENT・1或AIR CRESCENT・2的，這弧飛行路線的攻擊會打中正在使出普通攻擊的玩者，所以也是要使用擋二HITS後反擊的戰法，但記着要擋得快，否則便會變成你中招了。



對WONG

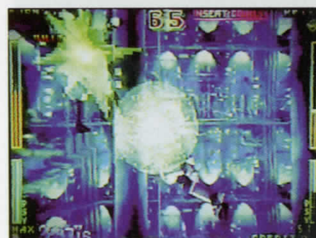
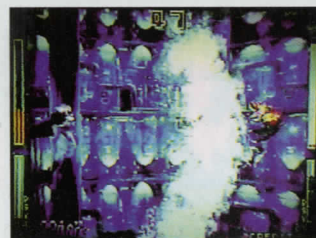
對這個控制時間的人，反而不用太擔心，因為如在中距離時，他是會自己衝過來攻擊的，當然，擋了二HITS攻擊後便可以……






對KEITER

終於到BOSS了，他的攻擊十分之快，而且攻擊力大；和他對戰時，千萬不要和他作中距離的戰鬥，但是更不可以令到自己靠牆，因為他的必殺技連發可以把玩者逼至埋牆，再作必殺技的追打。最好是在遠距離時待他放必殺技，再立即繞道DASH至他身旁，使用擋二HITS後反擊的戰法。



當經過一輪大戰之後，便可以看到這個爆機畫面了。





一個發生在西西里的故事……

月花霧幻譚 ~TORICO~



製造商：SEGA
發售日：6月28日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM × 2











SATURN在初夏中最矚目的AVG！

最近，不論是日本或是香港都十分流行一些冒險GAME，這可能是由於PLAYSTATION所出的《BIO HAZARD》表現出色而大受歡迎的連帶效應。

在SATURN方面，一隻份量十足的AVG亦在6月28日中登場，這就是──《月花霧幻譚～TORICO～》，由於這一隻AVG是由兩枚CD-ROM組成，所以絕對是一隻值得的大作。

構思三年的超級大作！

在故事方面，是採用了在日本非常著名的恐怖小説作家竹本健治先生的原來構想，再加上工作人員努力了三年的成果，可算是一個十分重視故事的驚嚇性恐怖小説式AVG，而且還是以多重結局為主，增加了不少可玩性。

在另一方面，《月花霧幻譚～TORICO～》的CG畫面表現得十分漂亮，不單是那些背景美麗，連每一個個角色的表情都刻劃得十分出色。



◆人物的表情十分豐富



◆背景畫面很漂亮

嶄新的視覺效果──「DEFOCUS」

若然閣下是攝影發燒友（而且還是NIKON用家）的話，相信對於「DEFOCUS」這名詞一點也不會陌生。「DEFOCUS」一詞可以解作「散焦」，即是看着焦點A時，焦點B便會變得模糊不清，使焦點A更特出；而遊戲中則可自由地在畫面上選擇要看的焦點；這麼一來，便可使遊戲變得更有趣和更具有電影感。



◆「DEFOCUS」開始啟動，鉈錶和麥克都很清楚



◆焦點放在鉈錶上，背後的麥克顯得模糊不清



◆焦點慢慢落在麥克上，輪到鉈錶變得模糊

故事概要──「月之街」的傳説

主角費特失去了記憶，流落在意大利西西里的「霧之街」上。可能是由於費特的額頭上有一個奇怪紋身的關係，所以在「霧之街」那個殘暴不仁的領主──哥頓，便相信費特是可以找到傳説的「月之街」，從而取得不老不死的秘密；故此哥頓便強硬地命令他去找尋「月之街」……



◆費特額上的紋身代表着甚麼呢？



◆居民們都對費特表現得很冷淡……

主要人物介紹



喪失記憶的主角—費特



殘暴的領主—哥頓



哥頓的醫生—魔斯



鐘錶店的主人—麥克



花店的女主人—露斯



哥頓的下屬之一—查寶

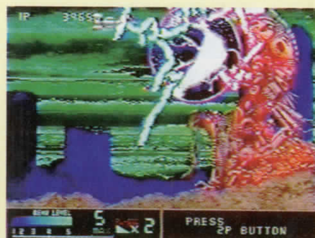


METAL BLACK 黑鋼



當年，有一隻叫做《黑鋼》（METAL BLACK）的可惡射擊遊戲，它除了難度超高之外，其畫面之「花」亦傳來一時「佳」話，因為它的推出令各遊戲中心出現不少打機打至眼花的熱血少年……說至這裏，相信不少資深的機迷定必已再次呼喚起有關《黑鋼》的可怕記憶吧。而在5月24日，這隻可惡的《黑鋼》又再出現了，各位有興趣一雪多年前的屈辱嗎？

強化ITEM系統



在射擊遊戲中，以取得ITEM來作自機強化可說是現今不少射擊遊戲的指定動作，但以當年來說，雖然《黑鋼》並不是原創者，但以地位來說已可說是殿堂級作品。而在《黑鋼》中，最令人津津樂道的當然便是遊戲中那些多至吃不完兼弄至畫面「立立亂」的ITEM吧，至於在SS版中，此特色當然是作出「忠實」移植吧。

可二人同時進行



可說是不知何故，在次世代的遊戲中，射擊遊戲往往沒有雙打的功能，而SS版的《黑鋼》便保留了雙打的設定，相信不少射擊射戲的擁躉也會覺得滿意吧。至於在進行時，由於是雙打的關係，故兩名玩者之間的合作便十分重要，不然便會出現一個勁抽火力，一個射水槍的情況出現，到時結果便只有「攬住一齊死」。

大彈的抗衡



在《黑鋼》此遊戲中，當中最大的特色便是其大彈了。在遊戲中在打最級的首領時，對方也會射出主砲的，而玩者如同時放大彈的話，兩方面的能源如接觸便會出現抗衡的情況，畫面的壯觀可說足以令玩者熱血沸騰。至於在雙打時，如一名玩者以此方法作出牽制，那麼另一名玩者便可趁機作出重擊。

勁花畫面



正如上文所說一樣，《黑鋼》的另一特色便是遊戲中不論用色及效果也十分之「激」，故在進行遊戲時畫面通常也十分之花。因此玩者除會感受到強烈的視覺刺激外，同時亦需作出更大的集中力才可在彈雨中生存，而此亦可說是遊戲的難度之一。

特別的BONUS STAGE



在SS版的《黑鋼》中，遊戲是共有兩版BONUS STAGE的，而當到達BONUS STAGE時，畫面便會由橫向射擊切換為立體射擊。在此立體射擊的BONUS STAGE中，由於玩法並不一樣，故倒不失為一個小小的調劑。

共六版的流程



正如街機版一樣，SS版《黑鋼》的流程同樣是共有六版的，舞台由地球打至宇宙，每一版玩者也必須先對付中首領，之後在打倒該版首領後才可過版。至於每版的首領均有不同的攻擊特性及死位，玩者必須作出針對行動及配合控制才能成功將之打敗。







令人充滿期待的育成SLG移植作SS登場！

除了《卒業》外，《誕生》要算是HEADROOM公司另一個成功的育成SLG作品。遊戲中玩者的身分是三名新進偶像的經理人，你要安排她們每星期的學習日程，以2年內培育她們成為天王巨星為目標，和卒業有着一種不同的趣味。這次即將推出的SATURN版除了一些因主機性能差異而帶來的優點外，生產商方面亦下了一番苦心，在系統及其他部分上新增了不少要素，務求令玩過PC或PC-E版的人亦會有再玩的興趣，而我們今次則主要會將這些部分向大家介紹。

1.玩者設定了能力值

在電腦版的時候，遊戲中的玩者是沒有能力值這種設定的，但今次SATURN版則加入了這種要素，當你開始遊戲時，更要先從平均型、體力重視型、熱誠重視型、適應性重視型及收入重視型這5種類別中決定自己的性格；當然，不同的性格下，自然是需要有不同攻略法的。

■三位女孩子有時會打算去睇戲或遊車河的，這時你便要修正她們的日程表才可。

2.月尾發生的事件種類倍增

本來遊戲中只有特定的雙數月份最後一個星期日是會發生特別事件的，但這SATURN卻將可發生的事件數目倍增，於是便令到每兩個月均有特別事件發生，其中較有趣的新增項目是拍攝電視劇集，除了一般警匪片外，你還可選擇叫三名女角拍「卒業R」哩！……幸好是用Q版公仔來表達，否則很可能會令志村麻美「馬似人」事件重現……

■正在錄音的伊藤。她的志願是成為一名女星。

■對自己的演技及歌唱技巧同樣有信心後，便可向舞台演挑戰。

3.全新製作的OP、ED

作為一個以動畫式人物為主要賣點的遊戲，當然不可缺少一個具有吸引力的OP的，這次SATURN版的OP及ED可謂不惜工本，加起來竟然是由全1200格構成，而且還是FULL SCREEN的！

■收到藤村所送的情人節朱古力，實在是太感激了！

■或許是因為遊戲中間中會有這類服務玩者的畫面，所以這作品是被評為「18歲以上推獎」類別的。

4.歌曲數目倍增

由於三位主角都是偶像歌手，所以灌唱片是必然的事情，在PC-E版的時候，生產商便為三位主角以至7位競爭對手各自作了一首歌曲，結果得到GAME迷一致的讚賞，或許是看見反應這麼好，今次歌曲的數目竟然是原版的1倍、達22首之多，希望這些新曲可以保持甚至超越前作的水準吧。

■當你和其他競爭對手選了同一種工作時，便要以大家的實力來決定成果了。

■遊戲中一般都是會以這種Q版公仔來表達各種事件的。

■藤村的個人演唱會。

5.增加了玩者可使用的指令數目

除了電腦版中的指令外，這次SATURN版中還新增了兩種指令「看郵件」及「探病」，看郵件是查看擁躉送來的禮物是甚麼東西，至於探病則是當三名女角中有一病倒在家休息時前往探她的指令，探病可增加該女角對你的信賴度，而且還可在她的家裏看她穿着睡衣的樣子，實在是值得一看的……不過說到底還是不希望她們會因工作壓力太大而病倒的。

除此之外，玩者可送給女角的禮物種類亦由2種增至5種之多，而且還各有定價，貴的東西當然一般來說會較有效果，但在送的時候也要考慮自己的經濟能力才可……

■前來探病的經理人，看到了伊藤穿着睡衣的樣子。

■今次這個是伊藤的個唱。

■若知名度夠高，有時候會得到拍攝各種廣告的機會。



反而比第三集更難玩

宿題＋ PUZZLE AND ACTION 1



在街機上一直都十分受歡迎的《PUZZLE AND ACTION》系列，自從在SS上推出了第三集之後，反而令人想起它的前二集。現在，SAEGA終於在SS上推出了《PUZZLE AND ACTION》的第一作，而且還加送了一個名「宿題」的問答遊戲哩！

名作復活！

這個遊戲是將《PUZZLE AND ACTION》第一集移植到SS上，而且是完全移植（當然！），在全部18種MINI GAME中，也有不少是比第三集還難玩哩！



看圖聽聲

此遊戲是會先顯示一次哪種動物叫的先後次序，然後要玩者跟着電腦所顯示的次序再次重做一次，如能全中的話便可以過版。



數方塊

電腦會用一大堆立體的方塊堆出一個形狀，然後玩者數一數究竟有多少方塊在畫面上，如數得正確便可以過版。



BOUNS STAGE

目的是要取得空中的氣球，每取得十個氣球便可以取得一個1UP。



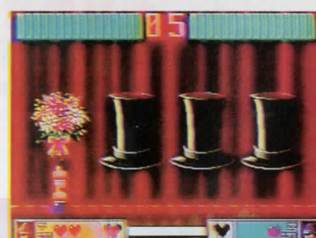
找圖形

玩法是根據畫面下的指示，找出在上面所相對應的圖形，但因為其指示是日文的關係，相信不大懂日文的玩家便會比較辛苦了。



帽子戲法

經典遊戲之一！可是十分之需要好眼力，因為要追踪着究竟那束花在哪裏，很花精神哩……



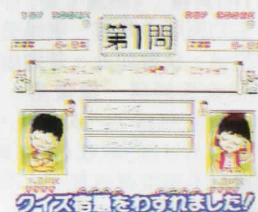
吹爆波

是一個絕對考你連射速度的遊戲！要在限定時間之內「吹爆」指定數目的氣球，如能達到目標，便可以過版。



加送！QUIZ宿題

比原作多了出來的新遊戲「QUIZ宿題」，是一個關於日本的問答遊戲，但由於全是日文的關係，可能於香港的朋友來説會比較難玩。






真·女神転生 デビルサマナー 惡魔全書

PRESS START

© ATLUS 1996

真·女神轉生~惡魔召喚師 惡魔全書

製造商：ATLUS
價格：2900日圓
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM

真·女神 FANS必買之作 究竟出呢隻碟嚟做乜？

SATURN版的《真・女神轉生~惡魔召喚師》在去年12月25日推出，到今時今日雖然已經發售了5個月，可是其魅力實在沒法可擋，單看至今此遊戲的售價在香港依然高企，大約$400左右，而二手價亦要差不多$320，可用「好GAME不怕百回玩」來形容的呢。你還不相信的話，請看看1995年SATURN遊戲的總銷售量，《真女神》是唯一一隻RPG打入10大的作品（另一隻佔較高位置的《魔法騎士》是ARPG），就可以知道《真女神》的確是一流作品。

說回《惡魔全書》這隻碟吧，此碟是ATLUS為了將《惡魔召喚師》裏那些被美術總監——金子一馬所設計的惡魔，以高質素的畫面再一次重現在各位眼前，須知道在遊戲中由於畫面表達上的關係，並不能完全將金子氏的美學展現給玩家。各位可從這隻DATABASE裏獲得的比起從畫集中超越百倍，因為此碟除了全惡魔畫集外，還有其他資料像人物設定和劍的殊合體法等，所以《惡魔全書》對於FANS來說是絕對值得收藏的。



■各位觀眾，業魔殿的主人域圖帶你們參觀在這裏出現的惡魔，哈哈哈……

全惡魔資料設定集

在《真女神》中出現的255隻惡魔及部份出現的頭目，全都收錄在這隻資料碟中。用者可以查看每一隻惡魔的種族、屬性、基本及實際能力值、基本可使用魔法、性格、忠誠度變化形式、基本合成條件和其種族資料。選擇VIEW一項更可以高解像模式，來對圖片作放大縮小觀看，並且可查看這惡魔的來源，資料非常詳盡。



■255隻惡魔全部落齊



■可以種族、名字及等級的次序來選擇

寶貴資料盡在說明書

在《惡魔全書》裏，另一樣非常寶貴的就是其說明書—不但有全角色的背景及資料，而且所有可在《真女神》中經合成術製造的劍，合成法全部落齊，比起攻略本的收藏性更大。



■等級、屬性及基本數值



■實際能力及可使用魔法／特技表

買初回版有着數

現今遊戲普遍都會推出所謂「初回版」的物體，《惡魔全書》亦不例外，在初回版中是有一張精美燙畫隨碟附送。話雖如此，普通版亦可享有初會版的另一樣優惠，就是ATLUS現在舉辦了一次抽獎，100名中獎者可以從3款在《真女神》登場惡魔的手辦中選取其一。不知道香港FANS可否參加呢？







連SATURN都無法使用的OMAKE模式

各位會否認為《惡魔全書》就只有這些而矣？非也，是關在這隻碟中，是藏着兩樣只能經過其他媒體（如電腦）才能使用的贈品（OMAKE）。第一，本碟收錄了兩段古怪的對話；第二，本碟包含了7張BITMAP圖，可經電腦的繪圖程式（如WINDOWS裏的PAINT BRUSH）來觀看，用來做WALL PAPER也不錯。







●遊戲性質●



《心跳麻雀GRAFFITI》是一隻非常「正常」的麻雀遊戲，而所謂的正常，便是「有嘢睇」的那種麻雀遊戲，而且，在一些小節上，《心跳麻雀GRAFFITI》更加作出了一定的改動，使遊戲的可玩性大大提高。遊戲本身非常簡單，是一隻非常典型的麻雀遊戲，在遊戲之中，玩者的對手共有三人，分別是如月 惠、相月 蘭、睦月 霞，她們三人也有着自己一套的打麻雀方法，所以，玩者要將這三人打倒並非一件易事，所以，在玩之前最好是先清楚三人的性格和喜歡做的牌，這樣便會事半功倍。



有一點玩者一定要非常重視的，那便是遊戲的SAVE，玩者如果想在完成遊戲之後看回所有的畫面的話，便一定要靠SATURN之中的記憶了，不過，在一般遊戲之中的「記憶體不足警告字句」在這隻遊戲之中是欠奉的，所以在開機前一定要先檢查清楚主機的記憶是否足夠，否則便會出現「玩完冇嘢睇」出的情形。

●「DATE MODE」和「FREE PLAY MODE」的不同之處●

以基本玩法而言，「DATE MODE」和「FREE PLAY MODE」是沒有任何分別的，不過，在其他方面則有着非常大的差異。首先是在遊戲之中的勝決定方法，在「DATE MODE」之中，是以局數來決勝負的，換言之，玩者只要是能夠將對手打倒，便可以看到那些「精采畫面」；不過，在「FREE PLAY MODE」之中，則是以分數來定勝負的，玩者和對手也有25000分，玩者如果要勝利的話，便一定要在半荘(東、南兩圈)之內將對手打倒，亦即是使對手的分數比自己低。

另一點玩者會非常關注的便是遊戲之中的「精采畫面」，在兩個MODE之中，玩者可以看到的畫面也是有所不同的。在「DATE MODE」之中，玩者只要在對手手中得到五局的勝利便可以看齊所有的畫面；不過，在「FREE PLAY MODE」之中，玩者雖然很易便可以將對手打敗，不過，能夠看多少畫面則是因玩者取勝的局數而異，所以，玩者不可以以那種比較被動的打法來應付對手，否則便會錯過很多的「精采片段」，再加上這些畫面是和「DATE MODE」完全不同的，所以……努力地打吧！

●遊戲特點●

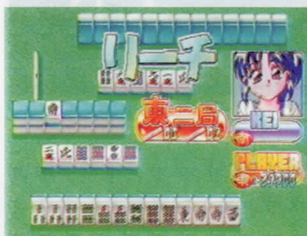
在遊戲之中的三位人物也有自己的TITLE畫面，在麻雀遊戲之中實在是一件非常難得的事情，不過，玩者如困要看齊這三張TITLE畫面的話，便一定要有非常高的忍耐力，因為要讓遊戲DEMO自動的行一次才可以看到一個人物的TITLE畫面，所以要看齊三個的話，便要等三次了。



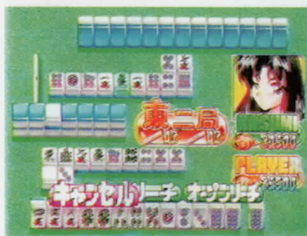
而遊戲是分為「DATE MODE」和「FREE PLAY MODE」兩種的，首先是「DATE MODE」，這個MODE其實便是STORY MODE，玩者要順次序的將如月惠、相月蘭、睦月霞三人打倒，



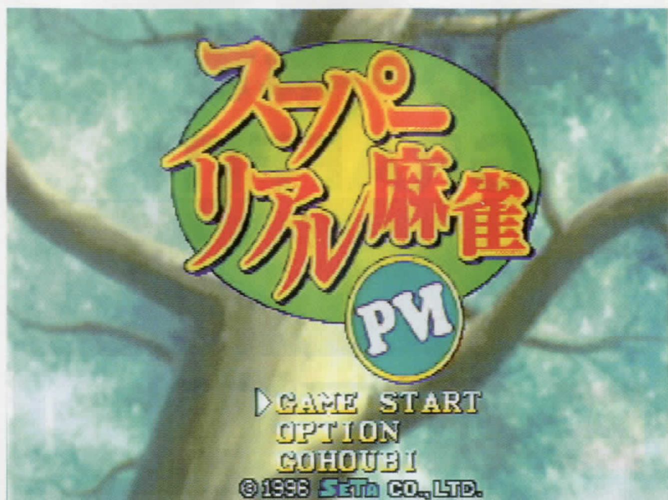
成功的話便算爆機，在END GAME之後，更加會一段的小片段看，而且在遊戲之中是有「無限CONTINUE」的，所以玩者可以無牽無掛的去玩；除了「DATE MODE」之外，另一個遊戲模式便是「FREE PLAY MODE」了，在這個模式之中，玩者可以隨意選擇三人之中的一人作為對手，當然，如果勝了的話便一定會有「回報」的，不過，回報的方法是有所不同的，因為要過了半荘後才一次過看過飽。











SUPER REAL 麻雀 PVI

TEXT：J.J



畫質甚高的麻雀遊戲

在眾多麻雀遊戲系列之中，SUPER REAL系列是在下最喜歡的，其中人物設定是最主要的因素之一，就以這一集為例，除了那位16歲的妹妹受到其他編輯批評為發育不健全外，作畫方面是大家都認同的。

今集表面上和以往數集一樣，有三名女角——香山珠美、來宮由加利、栗原真理當你的對手，但只要你打敗了她們三人後，便會出現隱藏的女角古莉絲．嘉蘭，你要連她亦打敗後才算是爆機的。



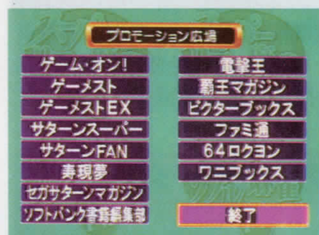






廣告廣場

今次P VI除了遊戲外還加入了不少有趣的東西，首先是這個「廣告廣場」，這裏有着多本日本遊戲機雜誌的宣傳版面，同時亦有着SUPER REAL系列關連商品的廣告，其中最有「特色」的廣告大概也是日本版GAMEST的廣告了，就和我們今期某版面一樣，是「模仿」EVANGELION的……





田中良畫廊

田中良是誰？SUPER REAL系列的人物設計是也。這個畫廊裏所展出的畫數雖然不多，但每幅的水準都很高，但奉勸各位看過前面4幅便算了……





迷你遊戲擠牛奶

一個簡單得很的小遊戲。來到牧場的你，要在限時之內不斷按L和R掣去擠出牛奶給大家飲，若能把杯子裝滿的話，珠美便會說飲得太多而開始肚痛，同時出現由加利叫大家飲牛奶前最好先行消毒的畫面，不過，要離開這遊戲的話，就必須按RESET掣才可。





爆機後的小小獎勵

一直以來，SUPER REAL系列都是沒有讓大家隨時欣賞脫衣動畫的模式的，今次雖然終於增設了這一欄，但各位亦必須先付出一點努力才可，總之，當你成功爆機後，標題畫面中便會增設了讚賞之房間GOHOUBI這項目，而各位則可在這裏任意欣賞之前曾看過的動畫片段。

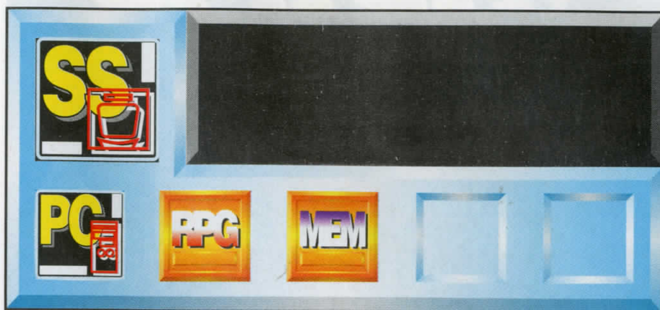






台灣人踏足SATURN的中文RPG

俠客英雄傳3



台灣遊戲廠商加入生產SATURN推出遊戲已不是新鮮的事，不過到現在還未有遊戲推出。最近《遊戲誌》得到了其中一間加入生產SATURN遊戲的生產商精訊資訊的宣傳錄影帶，當中就收錄了一段快將在夏季推出的新作《俠客英雄傳3》的宣傳片段，所以《遊戲誌》先來為大家介紹一下。

兩個版本相繼推出

《俠客英雄傳》原本是PC電腦上的RPG遊戲系列，而到了這第三集，就會推出PC電腦版和SATURN版。據知，PC電腦版會在今個月推出，而SATURN版就會在一個月後推出。

五位登場人物

在宣傳片中，公布了五個角色，其中張知秋、柳嬋鳳和卡爾應該是主角人物，而嚴崇英和炎魔無天就應該是重要奸角，不過在很多戰鬥示範中，見到很多不知名的角色，相信到推出之時，登場人物一定更豐富。











戰鬥——好似《藤丸地獄變》

雖然有關方面還未公布《俠客英雄傳3》會是以指令還是戰略形式進行戰鬥，但我們就看到很出招時的片段，那些戰鬥畫面是以水平偏左的角度來觀看，各角式出招時會以動畫表現他們向對手發招，看起來實在很像《藤丸地獄變》。而戰鬥背景就會以3D電腦動畫表現出來。

煉劍煉藥練武功

在遊戲中，玩者需要到處採集礦石和藥物，用來煉製更利害的毒藥和武器，這亦是這遊戲的特色之一——以提煉來為武器升級。

除此之外，各角色的武功升級也很特別，是以上山修煉來升級的。在上山修煉武功時，是會有一段演武的動畫的。

具中國特色的中文RPG

以往，我們玩過不少具中國色彩的RPG，不過，都是日本人的製作，所以總是有點怪怪的。今次台灣人把他們最拿手的武俠RPG搬到SATURN上去，相信日本人也會大開眼界。

《俠客英雄傳3》的明朝背景採用了山水畫的風格，這亦是台灣武俠遊戲的一大特色。除了那麼中國化的背景外，畫面中還有很多中國化的特色佈置，如街邊賣藝的藝人、賣菜的小販、渡頭的船伕，還有在寺院中練武的和尚，這些都是不大會在日產仿中國的遊戲中看到的。









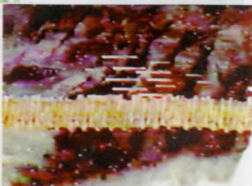






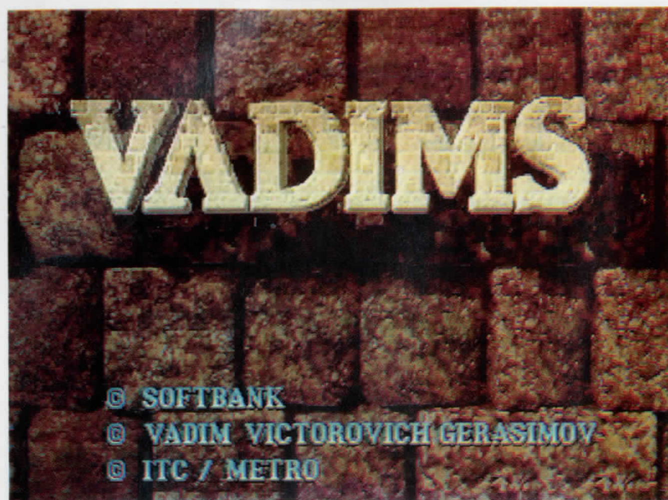






以現時看到的遊戲畫面來看，畫面質相當高，不過可能由於背景太多用來陪襯的景物，令畫面捲動並不暢順，而戰鬥畫面的動畫格數也不夠，希望在正式推出時會有所改善吧。

遊戲圖片為開發中畫面





自從《俄羅斯方塊》大行其道之後，一直都有一些差不多的PUZZLE GAME出現，其中當然也有一些是十分有創意的，也有一些只是行貨交代。而日前，就推出了這隻新類型的PUZZLE GAME，就是這隻《VADIMS》了。

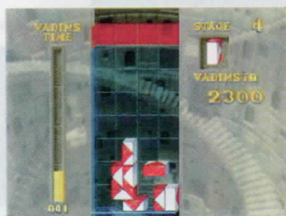
玩法

基本上它的目的就是要使用各種方塊上花紋的組合，砌出一個或多個菱形出來，當成功後，有連接那菱形的所有方塊也會同時消失。而你是可以用按掣來控制方塊的轉動，但轉動的軸心便要視乎那方塊出現時是橫放還是直放了。當方塊轉成整個面沒有花紋那一面向前，而且有二個一樣的並排一起，便會二個一起變成一種透明的方塊，要其方塊旁邊有另一些方塊砌成菱形並且消失掉時才可同時消失。但這遊戲並不是不限時間的，在畫面的左方，是有一條顏色BAR，這便是時間了，當這顏色BAR完全扣掉時，便會是GAME OVER之時；但當你可以做到連鎖時，這條顏色BAR便會再次增加，連鎖越大，所加的幅度也越大。而隨着模式選擇的不同，最後所需達成的目的也不同。

模式選擇

BASIC

這個模式的目的是需要玩者清除版面上所有的方塊，從而過版。





TIME ATTACK

這是給予玩者一定的時間，看看在指定時間之內可以取得多少分數的模式。





RACING

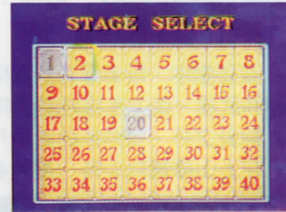
就是在幾個版圖之中，選一個出來，然後跟據基本的玩法，一直往下去，直至有方塊到達其版圖之最下方的綠色範圍之內為之完成；目的是可以在最短時間之內完成這個條件。





DIG MODE

在這個模式之中，是40有版可供玩者選擇，目的就是要將全40版攻略。而這模式的玩法是有小許不同，並不是要將版面上的所有方塊清除，而是只需將畫面上的一個不同的方塊消滅掉便可。



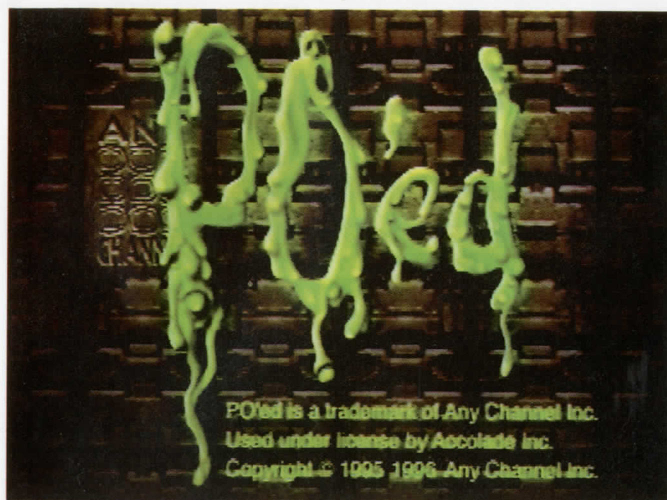
DEMO中的極級連鎖！















遊戲概要



相信有玩3D動作遊戲的朋友，一定會對《DOOM》個名字非常熟悉，而且會有非常深刻的印像，不過這次不是為大家介紹

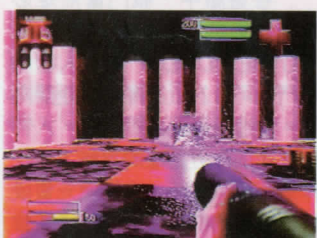


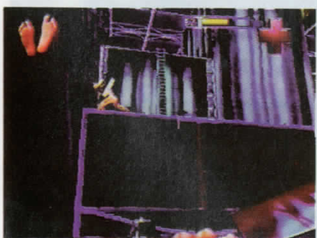
這隻「經典」的3D動作遊戲，而是和《DOOM》非常相似的一隻遊戲——《PO' ed》。

和一般的3D動作遊戲一樣，這隻《PO' ed》的主角是看不到的，而玩者便是要控制主角將敵人打倒，不過，在《PO' ed》這個遊戲之中，玩者要對付的敵人是一些奇異的外星人，而且玩者會見到一些非常古怪的敵人。不過，玩者也不是赤手空拳和人戰鬥的，然而，在武器方面卻有點兒的奇怪了，因為玩者最初期可以使用的武器是一個「平底鑊」！對！大家沒有看錯，是一個「平底鑊」，這便是玩者的武器了。

攻略要訣

在玩《PO' ed》的時候，玩者一定要小心一件事，那便是玩者身處的地點，因為在遊戲之中是沒有地圖表示的，所以一定要記地圖，如果可以的話，最好畫地圖，否則很易會成為迷途羔羊。另外，玩者亦要留意自己的體力（生命），在敵人之中，不少也有遠程攻擊的，所以玩者要留心自己的體力，在須要時才取





在圖版上的補HP道具，不過，除了可以吃補品之外，一些敵人也可以給玩者帶來體力補給的，便是那些紅色的怪物，只要玩者站在他們的屍體上，便可以得到5點的體力補充，而在一些地點，有一種綠色的道具，玩者不能將它取去的，玩者只要站在其上，便可以立刻補充所有的HP。最後，要善用向上的移動角度，因為敵人不是全部也是由正面攻擊玩者的呢！

遊戲特色

在《PO' ed》這個3D動作遊戲之中，敵人是最大的特色之一，在上文已說他們是外星人，所以外型怪似乎是理所當然的事，可能是由於這個理由，在遊戲之中的敵人真是甚麼都有，不過，最有趣的始終是最初的兩種敵人，在第一版之中玩者看到的便是，這兩敵人的外型非常古怪，其中黃色那隻簡直就是我們人類的下半



身，而且他用來攻擊玩者的部份竟然是……真是非常噁心！

而另一特色便是主角的武器了，在上文之中已說過，玩者的武器之中是有一種是「平底鑊」，而



且，在第一版中玩者更可以取得一把「菜刀」，這兩種東西是玩者早期唯一可以使用取得的武器，所以雖是非常古怪，不過不可以不用呢！因為在遊戲之中玩者是不可以赤手空拳作戰的，而過了第一版之後，敵人已變回一些正常的「怪物」了，所以，大可當這隻是《DOOM》般去玩。

武器及其他裝備

當然，要和外星人作戰，單靠一個平底鑊和一把菜刀又怎能成事呢？所以，其他的兵器是必須的，這些武器可以在其各版之中找到的，不過，在這些武器之中,不是所有也有用的，玩者一定要小心的選擇使用，否則只會弄巧反拙。

而除了武器之外，玩者應會注意到遊戲圖面之中的左上角有一對「赤腳」，這是代表玩者的腳部裝備，玩者在多版的路程之中，會拾到一些給腳部使用的裝備，其中包括鞋及一種非常好用的噴射器，有了這種裝備便可以到處飛行，不過要留意燃料的運用，其次，便是彈藥的使用，各種鎗也有其藏彈數，小心不要亂開鎗，否則便會導「冇彈用」。







DARIUS II



早排，KONAMI於SATURN推出了一隻集經典遊戲GRADIUS系列於一身的《GRADIUS DELUXE PACK》，跟住同是「大佬輩」的TAITO便説：「喂，我都有隻DARIUS系列喇！」。於是，惡夢再次出現，TAITO係咁依推出了《GRADIUS II》，一隻當年又係玩到喊嘅變能射擊遊戲，嘩，乜啲排咁多復仇機會嘅？好！各位熱血少年，6月7日一齊再嚟魚樂無窮啦！

分數顯示

基本上由於《GRADIUS II》絕對不是新遊戲，故理論上亦不會帶給玩家甚麼新意思吧，不過各位大可放心，身為包裝王國的日本商人又怎會令人失望。在SS版《GRADIUS II》中，玩者便可隨時按X、Y及Z任何一個掣來揀擇是否顯示分數，如此一來玩者便可看到更多畫面。



擴大縮小

同樣地又是攪攪新意思產品，由於街機版《GRADIUS II》原本是以兩部電機橫放成一個畫面進行的，故當移植至家用機時便會因為要顧及電視的不同而令畫面縮小。故在遊戲中，玩者隨時也可按L或R來令畫面擴大或縮小，但在放大後當然會看不到整個畫面吧。不過不知如以16：9電視進行會否解決此問題呢？



魚型首領再現江湖

以各種海洋生物作為藍本，並以此來設計敵機可是《GRADIUS》系列的特色，而在SS版中，由於技術已比當年進步得多，故在畫面中玩者理應更看到其設計的細緻之處。此外在SS版中，玩者同樣要於每版先打到一名中首領，之後才擊倒該版首領及過版。









CYBER DOLL



相信對於玩開首辦模型的讀者，韮沢靖這名字定不陌生吧。在造型界中，他那獨特的詭異風格可説令他成為獨當一面的造型師。至於在《CYBER DOLL》這RPG中，他便擔任了此遊戲的人物設計，相信當中的風格定必會給玩者們添上多一份驚喜。

於未來，人類已成立了一統一世界的政府，而都市ZERO CITY更是一個滿合了東西文化的地方。但自一顆隕石墜落地球後，神秘機械生命體「DV」突然出現及作出種種破壞，於是一隊專門對付DV的特種部隊「DEBUGGER」便擔起拯救世界的使命，而遊戲中的主角便是DEBUGGER的一員。

主角是改造人

在遊戲的世界中，差不多約半數的人類已擁有不老不死的身體，因為他們在身體中殖入了種種維持生命的機器，而遊戲中的主角亦是一名這樣的改造人。正因為這樣，故遊戲中玩者可在主角身上加上種種裝備來作出各種強化，而這亦可說是此遊戲的獨特昇級系統。



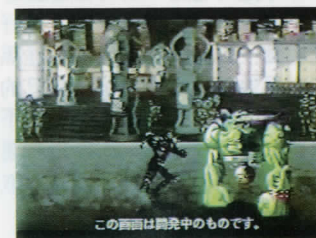
擊倒敵人作強化

正如上文所說，遊戲主角基本上可是一名改造人，故當遇上戰鬥時，玩者只要擊倒敵人便可從對方身上奪取可用的部件如武器等，之後再在設定時便可安裝，至於此舉便可說是最基本的強化。



戰鬥系統

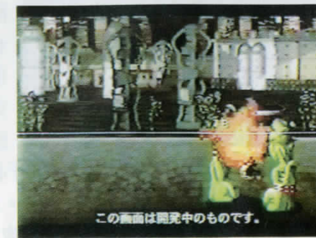
在遊戲中，戰鬥當然是必然出現的場面吧，而在《CYBER DOLL》中，人物的戰鬥便可分為近距離及長距離兩種。當進行近距離戰鬥時，人物便會衝前作近距離的攻擊，而在作遠距離戰鬥時，人物便先會後移到適當的射程距離，然後才會發射遠距離武器。



近距離戰鬥時衝前攻擊



遠距離戰鬥先移到射程距離



之後發射遠距離武器

慶應遊擊隊



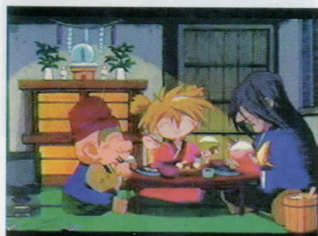
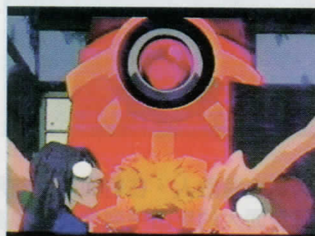


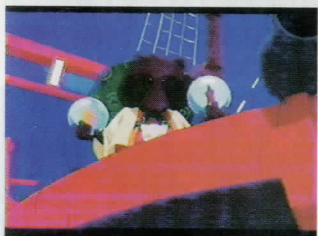
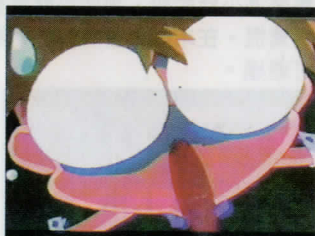
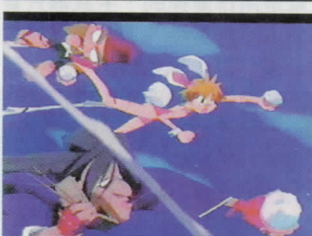
慶應組的故事

某夜，正當蘭未與她的祖父母準備吃晚飯之際，地下傳來突然猛烈的震動，像有某些東西從地下鑽上來似的；煙塵過後，一架古怪的機器下現在眾人的眼前，一個少女從機器中走出來，以敏捷的身手拿走蘭未家中的寶物-紅星寶珠。原來這個神秘少女就是邪馬台國的第13代繼承人——女王邪馬台卑彌子，「呀，騷擾了你們吃飯，真不好意思，這個(紅星寶珠)我要要拿走啦，多謝了，BYE BYE！」說罷，她便乘坐她的私人座駕「投馬」逃去了。

蘭未等人仍然不會袖手旁觀，她的爺爺馬上穿上「戰鬥服」準備追擊……但當然被眾人阻止。蘭未變身後便馬上追上。當卑彌子得意洋洋地把玩那顆紅星寶珠時，冷不防被身後的一艘大寶船撞開，而紅星寶珠更落著大寶船的主人手中，他便是「邦博士」。

當蘭未追到去的時候，正想向邦博士討回寶珠，誰不知邦博士大叫一聲「MERRY CHIRSTMAS！」後，便把一個大炸彈掉向蘭未的家中！大爆炸將她彈到半天高，她的祖母便用手提電話開動防衛系統，結果邦博士便被擊落，而蘭未亦拿到一張地圖，於是蘭未便展開了她的旅程。


善用你的好朋友——河童弟弟

在《慶應遊擊隊》中，是有很多隱藏的寶物，有一些是在很高的地方至拿不到的，不過不要放棄，人家放出來，就是可以拿得到的銀只要將河童拿到適當的地方後，再跳上去便可以尋寶了。

三種武器的特性

本GAME共有3種武器可供選擇，包括了愛之雨傘「鬼怒川」，夢之大搥「熱海」，希望之弓箭「草津」。3種武器中，以鬼怒川最為實用，因它除了可攻擊外，更可以用作附助滑翔(↑＋B掣)，讓蘭未飄得更遠。熱海是主攻型武器，它攻擊判定較大，而且亦可以向上方投出(↑＋B掣)，攻擊模式較多一些。草津是最沒用的武器，雖然可以隔空攻擊，但距離很短，若按著B掣一會後再放，雖是可射到較遠的地方，但時間較耐，很易被卡中，所以都是少用為妙。






第一話

第一部——秩父山中

蘭未追到去秩父山中，這裡有很多狸貓敵，但都是比較「善良」的(因牠們不會主動向你攻擊)，不過都不要被牠們碰到或擊中，在最初只要跳過去踩上牠們的頭便可將其擊倒，十分容易。在途中會有很多金兔子，只要集齊100個便可以獎多一個生命，不要錯過才好。在中段時會遇蘭未的好拍檔——小飛龍「保奇」，但牠只是幫你SAVE，並不是加入戰鬥的。一路上，要小心那些從上而下的飛雞及吊在樹中的白鶴，牠是會放彈的。在打過石獅後的狸貓後，卑彌子便會乘坐「投馬」向你攻擊，但由於劇情需要，蘭未只消一下子便可踩扁它。







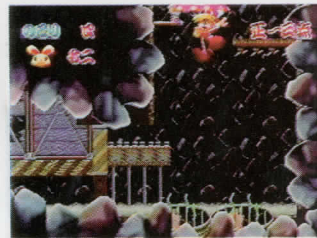


第二部——地下洞窟

進入地下洞窟後，便發現很多正在開礦的鼴鼠，若開牠們攻擊，便會被扣掉一點.但是若碰到牠們的話，便會被掉五點，所以可以跳過去便跳過牠們，否則的話，便只好解決牠們，以免因小失大。當行到上第二層時，便會遇到一些掉下來的大石，這時便應馬上用愛之雨傘「鬼怒川」(當然要預先拿了)，把雨傘打開後便可擋著那些大石，不至被擊中。此外，在一些有大風扇的地方亦都應該把傘打開，「就讓一切隨風」，便可帶蘭未去到更高的地方。然後，將會遇到一些木柱機關，只要按出去，便可令前面阻著路的佛像彈高，這時便應以最高速走過去，否則佛像再掉下來時便……！



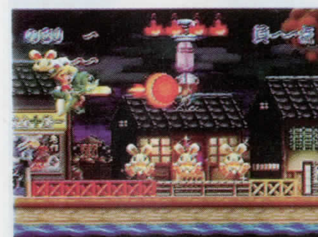






第三部——隅田川

在保奇的接應下，蘭未便直接飛到隅田川的上空，繼續追尋寶珠的下落。在空戰時，X，Y，Z掣是用作變速的，主武器只要不斷昇級便可，但副武器則可選種類，「炸裂手裡劍」是以操縱桿的反方向發射，很有威力；而保奇追踪彈，則是放出一些小型保奇追踪敵人。在對面岸會有兩個敵人向你間中開火，他他會半個畫面大的穿山甲向你攻擊，非要小心不可。在中段，會遇上一隻裝滿小豬的船，那些小豬是會越打越大的，但不是太難打，不用驚慌。在末段，會有一些鯊跳上來向你襲擊，只要小心一點便可避過。









第四部——國技館

蘭未終於都來到國技(即是相撲)館，但那些正在館內比賽的力士部告訴蘭未，說這裡(比賽場地中)只是可以讓男孩通過，不可讓女孩進入，蘭未只說了一聲關你乜事便與他們發生了爭執，終於和他們的首領武藏境丸開戰。

武藏境丸最初是會用從口中放出的分身攻擊你，因這些分身是可以擊毀的，故此危險不大。跟著它便會伸出手腳，然後向你作出重重的一擊，只要走到場邊便可避開；最後，它會以自身作高速旋轉作攻擊，但轉一會後便會停下來嘔吐(真是……)這時便可任意向它攻擊。









第二話

第一部——地底王國

當走到地底王國後，便要牠到那一架火車，由火車作領航，帶你到其他地方去。在途中會有很多「阻滞」例如一些橫額，一定要跳過去才行，而有一些地形是不能通過的，便要跳上去上面的岩石上，待火車再駛經時便跳下去繼續旅程，當中有些地形頗長，便要快快衝過去，以免送車尾。當火車行到末段時，便會進入隧道，若此時還不跳上去的話，便會必死無疑！在上面一層的盡頭，是有一群群的河童，可以靠這些河童跳上上面的另一區域。











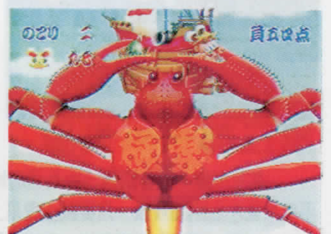
第二部——貓神社

蘭未上到去之後，便四周找出口，在這個區域中，是有很多溶岩的，若一時不留神的話，後果便不堪設想了。當跳過最後的河童群後，便會到達另一個火車站，今活次的旅程較上一次還要驚險，主要是一些不能直接通過的地域多了很多，而且距離亦都不短，有些更是要利用河童跳過去才行，所以要特別留心，當火車到站後，便可以到達一個充滿招財貓的神社，名叫「貓神社」。只要按下中間的按鈕後，便會有一群招財貓像落下，只要用蘭未抬起它們後定向頭頂的三個大鼓，當打開其中一個有字條的便可獲得綠星寶珠。但之後又會被一隻大蟹拑著，被帶至邦博士的寶船上。









第三部——寶船

邦博士的大寶船十分巨大，而且到處都充滿著機關，真是要步步為營，否則隨時都會有送命的危險……當走到寶船的內部時，踩下那個大木樁的機關後，便會打開前被封的門，但由於該些門會很快又關上，所以要很快地走過在甲板上的風是十分厲害，會將人吹得向後移，而且更要避開在空中浮的狸貓。當再走入船倉內，便會遇到一個需要高速連打的機關，只要捧著那大手指不斷地按下，便可打被封的門，而大手指亦可當作攻擊武器之用。而另一個機關就是要將東南西北四隻大麻雀搬上那雙大掌中，便可解開機關。





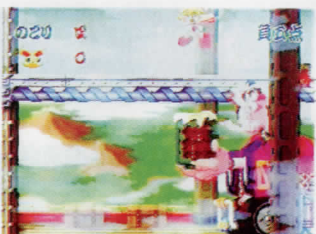




第四部——運茶人型裝甲車

這一版的波士是邦博士駕駛的，裝甲車本身有幾方法可行，最初是用導彈或是用全身衝撞。但只要攻擊數次便可令它變形，變形後的攻擊方法一樣，只要在它放飛拳時跳上去踩它，便可以很快地將他消滅。









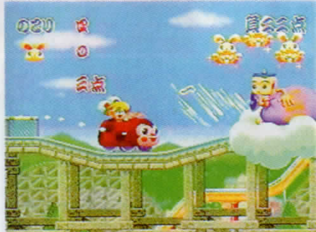
第三話

第一部——遊樂場

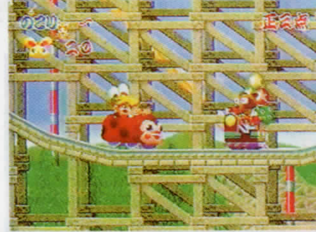
遊樂場本來是供給大家快樂的地方，但現在欲被邦博士佔據了，蘭未只好深入虎穴……首先是會坐上過山車，最重要的一點是當遇到一些感嘆號時，便要準備跳過另一條車軌，否則便會很容易跌死。而在過山車行了不久時，便會有個貌似風神的角色出現。他會放出一些點數，黑色的是負點數，紅色的是正點數，儘量拿多一些點數吧。當過山車入到室入時，便會遇到一些狸貓，只要衝行便可撞過去。撞開牠。再走外面時，便會遇上捧著數個寶珠的邦邦士，不過請放心，你是不會追到他的，再過一段路程，過山車便會撞落水族館。











第二部——水族館

落到水族館中，蘭未是沒有攻擊力的，只有連按C掣便可游得快些一點。首先要在千兩箱上取得防護氣泡，這麼便可抵擋一次攻擊。在一些較深的洞穴中便會有些金兔子，但要留意有沒有壺，因在壺中是有一條可惡的鰻魚，小心被牠擊中，而有一些通道中更有數條鰻魚在等候著你……此外，更會有一些蟹在藏物裡守候，小心成了牠的點心，至於那些潛水狸貓，是不用太理會牠的，只要是你有你游，佢有佢游便會相安無事。最後，只要游過大八爪魚身後便可取得1UP。







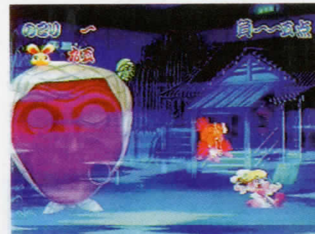


第三部——鬼屋

潛完水後，便會到達一版首領的地域—鬼屋。戴上夜叉面具的首領，首先會用鬼爪在左右兩面攻擊，只要跳上鬼爪上踩下去便可將之擊退。然後，它會以能劇的面譜出現。將面上的五官逐一定出攻擊，在此之前會有其中一個器官在閃動，這便是它的弱點攻擊便行。過了不久，它便會作第三次變身—小偷一名。這個小偷是會將的遺的物件吸進去以作攻擊，當中不但有GAME中的角色，更有椰菁、串燒……？在不斷攻擊下，它最終便會倒下，更會露出本來的面目，究竟是誰？





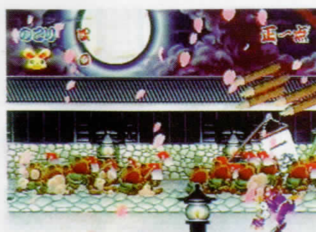




第四話

第一部——宙土城

當蘭未追到去宇宙土城時，便發覺到身後有一大群狸貓衝過來，連宙土城的忍者也被撞開，這時便應馬上拔足狂奔，否則遲了一點也會被撞死！在路上會不少誘惑——千兩箱一個又一個地擺在地上，若是第一時間拿到便拿，否則便最好放棄，因為大有可能會領略到「人為財死」的真義。除了寶物外，一路上更有不同的路障，其中以藏在水氹內的忍者比較麻煩，若你很敏捷地跳起想避開，反而會在半空撞到他們，但會一口氣地衝過去則竟然可以避開他們。還要小心的就有些忍者會放下一個大銅鐘，若被擊中則與死無疑。









第二部——城內

在進入城內前，會走進一個獎分版，當中有很多河童，只要不斷跳上可能跳上去便可到達頂數，在旅途中是有加分和減分的，不過當時限過後便會玩完。

在城內是有很多機關的，當中有向下壓的釘床和一些扮鬼扮馬的忍者，他們可說是裝神弄鬼。此外，更有一些地板是會轉動的，不小心的話便會掉到下一層去。

再上一層便會行到另一個密室，內有很多「自動」電梯，最初時是由一些老鼠(？)用鼠力發動，但有些發動機則要自己發動，在發動機旁有個能量計，可以顯示出能量的多少。過了這些電梯後，便會遇上一些大鐵球，只要跳上去照著箭咀的方向推動，便可跳過新面或是破壞那大木柱。









第三部——天守閣

終於走到宙土城的城頂「天守閣」，即是這一版首領。他是會用大量炸彈向你攻擊，但你只要照常地向他攻擊便可了。之後便可以跳上他的「戰船」和他直接戰鬥。看上去非常難打，但其實只要跳上去狂踩他的頭便可以很快把他消滅，非常簡單。

當天守閣的首領被消滅後，保奇便會來接應你到太空中作戰。









第五話



第一部——大戰宇宙人

進入了宇宙後，便會再一次以射擊GAME模式去進行遊戲。先會遇上一些被鎖上大鐵的狗兒，只需打開牠的鐵球，便可把牠打開去。另外，又有一樹熊會向你攻擊，但打中牠後便會分開作分身攻擊。一些火箭郵筒，會在身旁以高速察過，一旦知道它出現的地方便會很易過關。

在本版的最終位，就遇上宇宙人，他乘著UFO和你作戰，他的雙手會射出「肉排」飛彈，然後和放出UFO光球，之後更會以雙手的流星鎚作武器。可幸的是，這個宇宙人很易對付，只要一會便可打敗他。







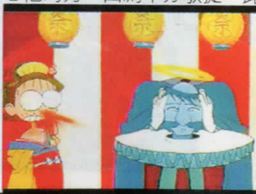


第二名——武鬥大會

回到地球後，蘭未剛巧巧碰上了武鬥大會，好勝的她便興緻勃勃地的參賽了(她似乎已經忘了寶珠的事情)；那個貌似傳教仕的藍面人的主要環擊法就是以頭向你攻擊，若在遠距離則會放出「大頭魔法」，就是有一個大頭從地下鑽上來(？)，只要拿起他的頭掟向他便可以擊敗他，至於另一個參賽者(貌似天狗)的則善於作近距離攻擊，和他作戰時要小心心他的刀，因為十分敏捷。此外還要留意頭上的炸彈，一定要拾要它向著敵人掟，如此這般便會將他KO。

最後的對手就是卑彌子和她的新座駕「斯馬」，她的攻擊方法共分3種，其一是向你定炸彈，其二是飛上半空，然後向你壓下來，其三就是「斯馬」前面的大風扇將你吸過來。對付她的方法亦是一樣，就是拿起地上的炸彈向她攻擊便行。打敗了卑彌子後，便可得那幾顆寶珠，但卻被邦博士偷走。

























第三部——富士樹海

為了追尋失去的寶藏，蘭未終於到達了富士樹海，在這裡有很多陷阱等著你，例如一些用繩結構成的陷阱，只要一弄斷那條繩便會有很多「意想不到」的事情發生……所以千萬別要碰斷那些繩陷阱。還有些陷阱是用大竹籬蓋著你，再加上一個快要爆的炸彈，但只要把它拿起再掟出去便會將竹籬炸開再脫困。此外，更有一些可以掉落下一層的機關。在路途的中央會有一個吊著的千兩箱。要拿到它便要搬一隻河童到千兩箱的下方，再跳上去便用「草津」將它射下來便可取得多一次續關。



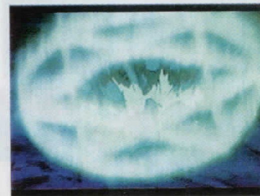






第四部——富士洞窟

鏡頭一轉，便看見邦博士用那六顆寶珠擺成一個六芒星的標記，跟著一大座神像從六芒星的中央昇上來，那個神像便向著那被封印的門放出光線，跟著那度符便隨之消失了。大門一開，內裡裝著無數的黃金，邦博士開心到不得了，正在此時，蘭未殺到來，欲奪回寶藏卻被神像吸了入它的肚內。









第五部——腹之中

當蘭未掉肚中時，有很多字句走出，形成一些落腳點，總算有未跌進神像肚中的胃酸，然後出現了一個心臟似的東西，只要踩在它的上面便會令它嘔出更多字句，形成更多落腳點，只要斷重覆這情序，便可以走出魔神口中。









結局——一場歡喜一場空

蘭未逃出生天後，便滿懷歡喜地去拿取黃金，但由於太多的關係，她便著保奇去叫她的祖父母幫手。突然，她打了個噴嚏，令到天頂上的大石掉下來，撞到神像的頭，它便發狂般向四周發炮！令到富士山的溶岩不停地湧出來，大禍臨頭了！

正在逃命的蘭未，發現邦博士還未醒來，此時她回想起曾幾何時博士還是她的好友時的快樂時光，於是便動了惻隱之心，把他一拼救了。將快逃到出口之時，突然前路被大石所封，正是「前無去路、後有追兵」；絕望之際，卑彌子乘着斯馬從地底走出來，「斯馬」一炮便打穿了一個大洞（不要忘了看蘭未拗腰避激光的一幕），之後便救了眾人離去……

大家平安後，蘭未發現身上的金條已盪然無存，只剩下放在胸前(?)的兩條金條，卑彌子起看到後向她索取救命的費用，但蘭未死也不肯給她，二人便再次無休止地爭吵起來了……

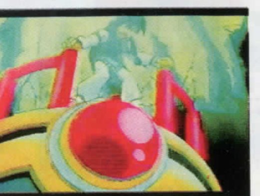




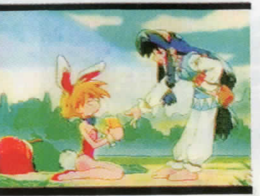














WOLF FANG 空牙2001 全版圖攻略

文：赤目黑龍



遊戲簡介

《WOLF FANG 空牙2001》是XING公司在大約四年前的出品，這隻遊戲可以說是最典型的動作射擊遊戲，遊戲本身分的玩法和他同類遊戲是非常相似的，不過，在遊戲之中最吸引人的地方是玩者可以隨意創造屬於自己的機械人。另一方面，一般的動作或射擊遊戲玩者只有一次的機會，給敵人擊中便會「冇命」，不過，在《WOLF FANG 空牙2001》之中，玩者的機械人在被擊毀後，玩者仍然可以使用機械的駕駛者來作戰，而且在吃足3種物品之後更可以使機械人重生，不過，以血肉之軀可以支持多又久呢？

遊戲的背景是在1999年（唔……為甚麼日本老是喜歡這個年份的呢？），有一個名叫「勒古拿洛」的神秘組織出現，而且四處作惡，為了將這個組織剷除，於是，戰術戰鬥部隊「空牙」便奉命出動，執行一項名為「VIPOR—TAIL」的特殊任務，將這個邪惡的組織「勒古拿洛」消滅，表面上這次的任務非常的成功，不過……

在2001年，在上一次戰鬥之中的「勒古拿洛」殘黨在澳洲重新的組織起來，而且向當日將他們消滅的人發動攻擊，所以，「空牙」便要再次出動，一定要將這個組織完全消滅。

驚異之64種機械人組合

在進入遊戲之後，玩者可以自由的選擇自己的機械人，同時，亦可以利用在圖版之上的12件部件組合出自己心目中的理想機械人，不過，大家又沒有想過，這些機械人全是有自己的名字的，當然，以王同的部件組合出來的機械人各有着不同的特色，有着不同的性能，玩者一定要小心的選擇適合自己使用的機械人。

首先為大家介紹一下部件的種類，分別有身體、手、腳三種，而每種部件也有4種之多，屈指一算，這合共16種的部件共可組合出64種不同的機械人出來；在性能方面，身體的選擇是最主要的，身體代表了可以使用的大彈種類，而最好用的可以說是TYPE B的身體；而以手而言，TYPE B和C的也相當厲害，因為其攻擊力大而且亦有一定的防禦能力，所以非常實用；最後便是腳了，雖然6輪的移動力高，不過，其跳躍力便比較低，所以，首選依然是TYPE B那種有噴射器的腳。以下便是全64隻機械人的組合和其名字，不知大家喜歡哪一隻呢？

PLAY STATION MODE和ARCADE MODE的分別

在《WOLF FANG 空牙2001》這個遊戲之中共有兩個不同的模式，一個是PLAY STATION MODE，另一個便是ARCADE MODE，這兩個MODE的最大分別不是在遊戲的難度上，而是在遊戲之中的一些小處之中

首先是在這遊戲之中會常出現一些由總通來的電訊，這些電訊便是分別之一，在ARCADE MODE之中，這些人的說話是不會有任何發聲的，而在PLAY STATION MODE之中，這些對話是有配音的；而且，大家亦應有所發現，在OPTION MODE中轉換模式之時，TITLE畫面亦會同時轉換，這張TITLE畫面雖煞只是平面的創作，不過，其「細緻程度」實比PLAY STATION MODE之中的有過而無不及；而在ACRADE MODE之中的示範片段之中出現的一些場面則不會在PLAY STATION MODE之中出現，可以說是有得必有失。



因為兩個模式的分別就只有以上的一點，所以，玩者可以放心的去選擇PLAY STATION MODE和ACRADE MODE來玩，這兩個MODE是對故事完全沒有影響的，不論是那個模式，結局也只有4個，而所選擇的路也是一樣的，所以，其實兩個模式可以說是完全相同的。



ABC＝蒼龍	ABF＝陣風	ABI＝黑龍	ABL＝蛟	GBC＝阿修羅	GBF＝朱雀	GBI＝土蜘蛛	GBL＝光焰
AEC＝虎徹	AEF＝雪風	AEI＝牙龍	AEL＝閃光	GEC＝閻魔	GEF＝荒神	GEI＝赤龍	GEL＝不知火
AHC＝白虎	AHF＝疾風	AHI＝虎鵺	AHL＝屠龍	GHC＝金剛	GHF＝飛龍	GHI＝火龍	GHL＝叢雲
AKC＝仁王	AKF＝烈風	AKI＝白龍	AKL＝地龍	GKC＝甲龍	GKF＝飛燕	GKI＝龍王	GKL＝大蛇
DBC＝閃電	DBF＝彗星	DBI＝電龍	DBL＝青龍	JBC＝隼	JBF＝迦樓羅	JBI＝不動	JBL＝護法
DEC＝紫電	DEF＝天雷	DEI＝麒麟	DEL＝月光	JEC＝劍	JEF＝應龍	JEI＝玄武	JEL＝猿猴
DHC＝震電	DHF＝空電	DHI＝雷獸	DHL＝武光	JHC＝王牙	JHF＝吹雪	JHI＝藏王	JHL＝羅剎
DKC＝雷火	DKF＝流星	DKI＝雷神	DKL＝電光	JKC＝隼鷹	JKF＝鳳凰	JKI＝夜叉	JKL＝神龍

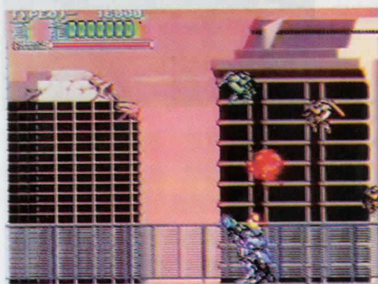
MISSION 1　狼牙



為了要解救被攻擊中的大鳳1、2、4、5號，玩者便會乘坐大鳳3號，而且要在大鳳3號上和敵方的空中部隊展開白兵戰，而目標是兩艘戰船，和一些由小型機械人組成的支援部隊。其實這版是給玩者的「試玩版」，在這版之中的敵人簡直是不堪一擊，而且可以輕易的擊毀，而所謂目標的兩艘戰船其實言過其實，隨便的打一兩下便會「玩完」。

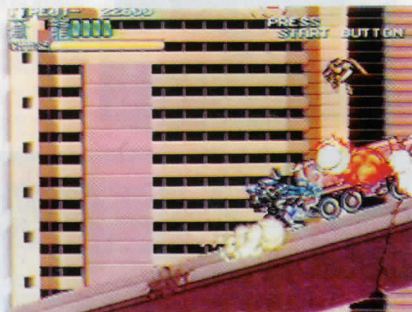


MISSION 2　強襲



在MISSION 1之後，玩者身為「狼牙」一份子的玩者便進入了敵人的前線部隊攻擊範圍，因為要再進一步的深入敵人的內陸總部，所以一定要將敵人這個前線陣地完全的突破，而玩者在此戰之中所遇到的敵人數目比先一戰的多上很多，一定要非常小心呢！

最常出現的當然是那些在MISSION 1之中非常活躍的小型機械了，為了安全，玩者盡可能要不停的向天開火，而且在對付這些小型機械時，有很多時也要使用跳躍攻擊的，請作好心理準備。

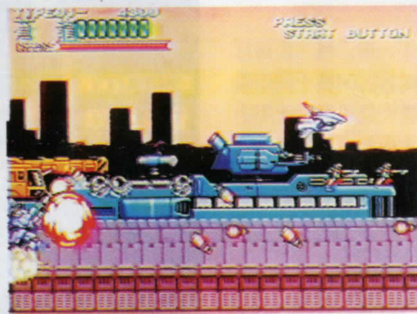


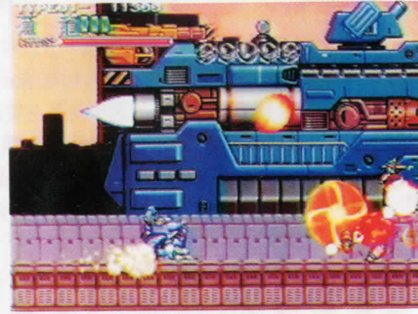
而在敵方的中型機械人之中，共有3種不同的型號，分別是啡色、紫色和綠色3種，這3種敵人的外貌雖然非常相似，不過攻擊方面則完全不同，啡色的是最基本的，攻擊只有一般的發彈和投下火彈而已；而紫色的則是白兵戰用的機械人，多會作埋身攻擊；最後的綠色機械人則是「多發砲型」，玩者定要小心這3種機械人。



這一個MISSION的BOSS是一艘強襲型的戰艇，其弱點是在戰艇中央的引擎部份，玩者只要集中攻擊那裏便成，不過，在攻擊之餘要非常小心在戰艇上方的砲火，因為在上方的砲台會發射出大型的火球彈，而在戰艇的中部則會放出一些「會跳」的彈，玩者記着要將他們全部打下來，否則，非死即傷。



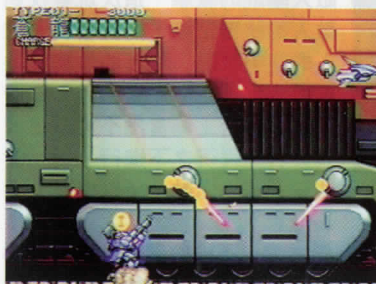




MISSION 3-A 風之墓標

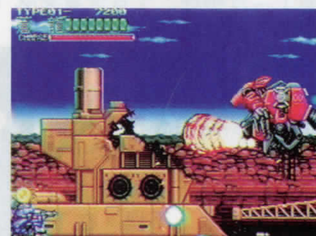
在MISSION 2之後，玩者便要選擇他的去向，這個MISSION 3A便是玩者北上向着敵人的大本營進發，所以，這MISSION是稱之為「HARD」的。這個MISSION的主要目的是要將敵方的輸送部隊擊毀，而且據情報所言，在這隊輸送機隊之中，更帶有敵人的最新秘密兵器在內，所以，這項任務是只許只成功，不許失敗。

由於最終目標是在空中，所以這版之中玩者大多時間也會在一些斜坡之上作戰，在這些斜坡之上作戰最重要的一點是要保持機械人的平衡，要使機械人能夠在斜坡之上來去自如。而在平衡之餘亦要小心敵人的出現，在這版之中的敵人多是一些小型機械人，不過，不時也會有一些運輸車出現，不要以為這些只是普通的運輸車，其實這些運輸車也有一定的殺力的，小心！除了以上的運輸車之外，亦有一些比較小型的戰車，這些戰車的攻擊力不大，不過勝在速度高，跳起避開他們是上上之策。



另一點要非常注意的是在前後兩方經常出現的大量小型機械人，這小型機械人雖然是細小，不過，集體的攻擊也會有一定的威力，所以玩者最好將大彈留在這些敵人出現時才使用。

這版之的BOSS便是那部敵方的秘密兵器，而其實這秘密兵器是敵方的重攻擊型裝甲機兵的試作型。不過，在與此重擊型裝甲機兵戰鬥之前，玩者要先與一部大型的重裝甲運輸車作戰，在這運輸車之上有無數的砲台，玩者只有不斷的向上行，到了最上層後便可以見到那重攻擊型裝甲機兵了。這部重攻擊型裝甲機兵的而且確是試作型，因為只有上半身的。而他的弱點是在他的胸口駕駛艙的部份。這重攻擊型裝甲機兵的武器有非常多的導彈，而且他更會放出兩個光球彈，這些也可以輕易的避過，最厲害的還是由下部放出的電殛。



MISSION 3-B 漆黑之牙



如果在MISSION之後選擇了「EASY」的話，玩者便會離開在澳洲的戰線而轉入紐西蘭的戰線之中。在這一戰之中，玩者的責任是要將敵方的前線基地擊毀，讓自軍的部隊能夠向其他目標前進。既然這是敵方的前線基地，兵力自是不弱，所以要千萬小心。



在一個漆黑的森林之中，玩者會見到一些閃着「綠光」的敵機，不用理會他們，因為他們只是過客而已。由於此戰又是在黑夜進行的，所以，不時會見到一些照明彈會在空中出現。說回正題，敵人的主力部隊再不是那些小型機械人，而是那些中型的機械人了，再加上那些直升機械人，使玩者受到空陸兩方面的攻擊，在這種情況之下，玩者最好可以取得武器「V」，這種擴散的武器可以說是最好用的。





在對付機械人之餘，切勿放過那些運輸車，他們是會向玩者攻擊的，一於送他們上西天吧！當然，那隻怨鬼般似的「大魔型」一定會出現的，左跳跳，右跳跳，又可以將他消滅了。小心！在這版之中會出現一些中型的坦克車，要留意他們射出的光球彈。



這版的BOSS是敵方大型「電離子戰機」，這部戰機的弱是在他的正下方位置的引擎部份，話雖如此，不過要將他打倒也不是一件易事，因為要先避開他下方發射出來的大量砲彈，不過，如果玩者正在使用武器「G」的話，便可以很快將他擊倒。要小心一點他放出的圓球彈，這種彈看似攻擊力不大，其實有時會殺人於無形呢！



MISSION 4-A 勒古拿洛 II



這個MISSION是玩者更深入敵人基地的戰事，這次玩者找到敵人的秘密工場，而且發現了敵人的空中戰艦，玩者的作務便是要阻止這艘空中戰艦出發。要潛入敵人秘密工場當然不可以在日光日白的程況之下進行，所以便要在深夜才出動，所以這是一場在黑夜之中的戰鬥。

敵人的主力依然是那些小型機械人，不過數量已比以前的為多，而且在其中更會夾雜一些中型的啡色機械人，所以玩者要特別小心。月黑風高，敵人又是從四方八面而來的，玩者一定要打醒十二分精神，不言便會變成「夾心餅」。在這版之中，有着不小的下斜路途,玩者亦要十分留意，因為玩者的機械是沒有向下攻擊的機能，所以下斜時便會很易受到下方敵人的攻擊，所以，應以高速向下衝以盡快到達下方平地，不過。在下衝時要留意在斜之上的一些大型砲台，危險！這些砲台是有很大殺傷力的。



在這版之中玩者會見到一種新的敵人，那是一種四足步行的移動兵器，玩者應正面對抗他，因為跳在他上面的話很易會被他的電流所傷。和先前多版一樣，玩者會遇上一隻和《機動戰士》中的「大魔」非常相似的機械人，這隻機械人的攻擊力非常的強，而且會使用大型的光能劍，唯一的「安全」對付方法是在他向玩者衝過來之時，在最貼身的時候向前跳，便可以避開，如果同時按攻擊掣更可以同時攻擊到這機械人。



在這版之中，玩者會見到更多的中型機械中出現，而且在版的中段，玩者更會被2隻那種「大魔般的」機械人圍攻，不過，用同樣方法對付便可。而這版的BOSS是空中戰艦，不過在對付這艘之前，先要解決一隻「重驅逐機兵」，這是一隻裝有「重力破碎砲」的厲害兵器，對付這隻「重驅逐機兵」，最是使用武器「G」，因為這種武器既有攻擊力，又可以擋彈，是對寸這敵人的最佳武器。除了其「重力破碎砲」之外，亦要小心他的導彈；在他的下半身爆了之後，上半身仍會攻擊，而且攻擊力更大，最要注意的是他放出的電擊，給他打中不止會受傷，更加會使速度大減，不過，玩者可以利用DASH來避過這些電擊的。



MISSION 4-B 阿拉伯的女郎們

又是一片的夜空，這版之中玩者最主要的任務是將敵方地上戰艦中的「對雷達衛星系統」消滅。嘩！真是非常的「陰毒」，一開始的敵人竟是從後方殺出的，而且是非常強大的部隊，因為，那便是敵方的地上戰艦了！

話明是地上戰艦，其攻擊力絕對不會差，而且更可以説是非常的強勁，首先是在艦身下方的多個砲台，這些砲台不單只攻擊力，大而且其防禦力更是出乎意料的強，所以玩者的火力如果不足便很難將這些砲台擊毀，再加上從中出來助戰的小型機械人，説不定會使玩者陷於苦戰之中呢！

這隻果然是一艘非常巨大的地上戰艦，一直的向行，好像沒有盡頭似的，而且一直也有非常多的砲台在「招呼」玩者，足夠可以使玩者大叫救命！話雖如此，這些砲台雖然是很難全部消滅的，不過，玩者亦要盡力而為，否則……

通過了這許多許多的砲台之後，玩者終於到了地上戰艦的後方，不過，出現是敵方的戰車部隊和直升機部隊，不過由於他們的攻擊力有限，玩者大概可以輕易應付的。然而，在前面等着玩者的又是那艘地上戢艦，玩者可以便入這戰艦的內部作戰了，在這戰艦上的敵人大致上和在之前的敵人差不多，而且在戰艦內部的戰鬥只是非常短暫的，很快玩者便會到達地上戰艦的頂部。在地上戰艦頂部的是一個又一個的厲害砲台，那些神出鬼沒的砲台每每使玩者死得不明不白，小心！繞過地上戰艦的頂部，玩者到達了戰艦的最中心部份，在那裏等着玩者的是一排一排的砲台，只要一直向前行便可離開這巨大的地上戰艦。

至於BOSS方面是一個「對衛星用LASER CANNON」，這座可以自由活動的機動砲台的弱點是他的正下方。由於這個是衛星武器，所以和以前的完全不同，而且武器方面雖然只有兩種，但是亦是非常的厲害的。首先，玩者會見到一些圓球，表面上這些圓球毫無殺傷力，不過，其實這些圓球可以用來反射由頂部發射出來的LASER，因此使攻擊更加難捉摸，再加上導彈的狙擊，玩者一定會疲於奔命。對付此BOSS實在沒甚麼必勝的秘策，只有不停的攻擊其正下方。







MISSION 4-C ミズガルズオルム

因為在紐西蘭南北島之間的庫克海峽發現了敵人的飛彈基地，而玩者的任務便是要將這個飛彈基地消滅，好讓其他的部隊能夠繼續前進。在這版之中，玩者會首次進入水中作戰，這亦是唯一的水戰。

而在敵人方面，亦有新的敵方機種出現，這種中型潛艇的攻擊是十分「見效」的，因為他們放出的快速魚雷會很易的擊中玩者，而在其他敵人方面，是和其他版面的沒有多大分別，反而，在這版之中的最大敵人是在水中的「自走」水雷，這些水雷的攻擊力真是非常驚人，不過，這些水雷只會向前走，所以如果向前的話便可以全數避過。

在此版的後段會出現大量的水雷和放出大量魚雷的中型潛艇，小心！這些敵人的殺傷力非常強大，再加上小型機械人從中夾擊，玩者的能源會消耗得特別快，所以玩者一定要十分小心！以免未見到BOSS便橫屍海中，雖然有無限CONTINUE，不過，要重新的POWER UP能會比較困難呢！玩者不要以為潛艇和水雷只是在前方出現的話便大錯特錯了！因為他們是會由四面八方向玩者攻擊的，所以，非到必要時不要胡亂使用大彈，以免要用時「冇得用」。

幾經艱苦，終於也見到這版的BOSS了，既然是在手中，敵方的BOSS當然會是在海中非常強橫的「潛水艇」了，而且敵方的是一般大型潛水艇！不要看他的外貌平平無奇，其實攻擊力驚人，有1分3的光球彈、大型的魚雷、一般的火砲；當前方給打爆之後，便會出現一條長長的觸鬚，這條觸鬚中的每一節也會放出子彈，如要將他擊倒，便一定要走到他的前方向前方的感應器攻擊，那便是這艘潛艇的唯一弱點。







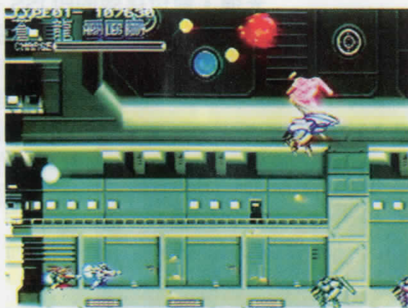
MISSION 4-D 宇宙樹



這版之中玩者的任務是要將敵人的發電廠擊破，因為敵人的反射砲是極需這裏的能源支持的，如果可以將這座發電廠擊破的話，便可以切斷反射砲的A發射，同時完成這項任務之後便可以長驅直進，向敵人的中樞部份開始攻擊。

這座在密林之中的發電廠的防守並不是非常的嚴，主力攻擊依然是以小型機械人為主，而中型機械人只是支緩而已，然而，這是一個不折不扣的假像，因為玩者在最初見到的這些情況會有很大的改變，敵人的主力很快便會由小型機械人為主改變成以中型機械人為主。

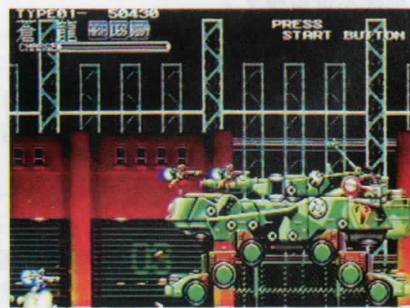
當玩者見到發電廠時，便會發覺這版並不是想像中的易打的，因為在發電廠的四周也佈滿了很多的砲台，絕對不易對付的。在中途，玩者又會遇上那可惡而討厭的「大魔型」機械人，而且在對付他的同時，玩者會進入了發電廠的砲台攻擊範圍，所以可謂四面受敵，情況非常兇險，玩者不要想着可以將他們全部消滅，快走為上。



另一點要緊記的是在這一版之中，玩者會多次遇上那隻「大魔型」機械人的，所以不以為見過一次便鬆下來，而且要不時留意在一方的砲台，一不小心便會中彈。到了最後的階段，玩者可能會被那「突然的下降」所嚇倒，不用怕，那是不會使玩者的機械人有任何損傷的。

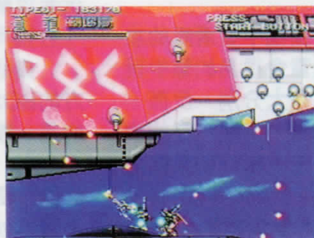


通過了最後的直路之後便會見到這版的BOSS了，這部重空艇戰車是非常「易對付」的，雖然他沒有甚麼特定的弱點，不過，在這裏可以提議一個「破斧沉舟」的方法，如果玩者自認是有膽色的話，不妨一試。首先，玩者要放棄本來的機械人，以血肉之軀來對付這重空艇戰車，對了！是要以玩者再身細小的身型作為武，這樣一來，玩者只要專注攻擊和小心上方的手榴彈便行。不過，在車的本體被破之後，下方便會被棄掉，上方的飛艇便會升空，這時，最好是先「死掉」，取回機械人再和他一戰，因為用「人」是鬥不過這艘飛艇的。

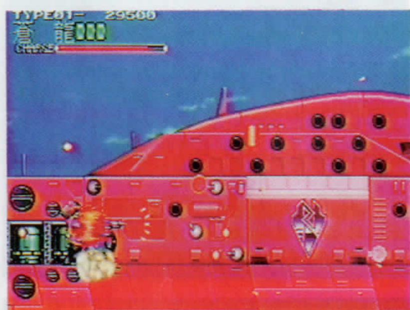


MISSION 5-A 奧丁

狼牙部隊終於也可以和本隊的「大鳳3」會合，向着敵人最後的基地進發，可惜，因為敵方的防空砲火非常厲害，所以大部份的空中部隊也被擊落，於是便只有將一切的希望放在狼牙身上，因為只有狼牙部隊才有足夠的裝甲及戰鬥力與勒古拿洛對抗。這場戰鬥的代號便是「奧丁」。



版初，玩者仍未着陸，所以是站在「大鳳3」上作戰的，所以可以走動的空間比較少，所以打起來比較「困身」，只有利用跳躍來增加可以活動的空間，幸而這時的敵人不是太厲害，玩者應可輕易應付的。不過，當進入敵方大型戰艦的攻擊範圍之內後，情況便完全不同了，在戰艦之上有無數的砲台，砲火的密集是玩者意想不到的，但是，只要過了這關便可以登艦了，努力吧！（不過，要非常小心那隻「大魔」樣子的傢伙。）



終於也可以到達敵人最後的空中巨大戰艦之上了，小心！不要以為只有在艦底才會有那麼多砲台，其實在戰艦的上部依然會有很多砲台的，玩者要非常小心才行，當然，使用大彈是最有較的方法呢！在這隻巨型戰艦之上原來就只有這些大大小小的砲台，而且，對付這戰艦的方法很簡單，只要攻擊在艦後方的4個能量股便可。

不過，這只是戰鬥的開始而已，因為在將戰艦擊沉之後，真正的最後BOSS便會出現，他便是在以前見過的重攻擊型裝甲機兵的完成品，他的攻擊力非常強大，在眾多的敵人之中，這是最強的了，他的攻擊是最全面的，最初他已會放出6個浮游的LASER砲，再加上他身上放出來的擴散LASER和無數追縱彈，已叫玩者透不過氣，當玩者將全6個的LASER砲也擊落之後，這重攻擊型裝甲機兵便會開始使用那威力強勁的「重力破碎砲」，而且更會使用一種圓形的旋轉彈，玩者最有利的位置便只有在他的下方，亦只有這個位置才可以避開他最強的攻擊。將這重攻擊型裝甲機兵打倒便可以完成任務，努力吧！大英雄！

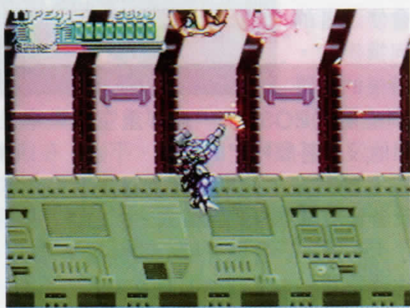




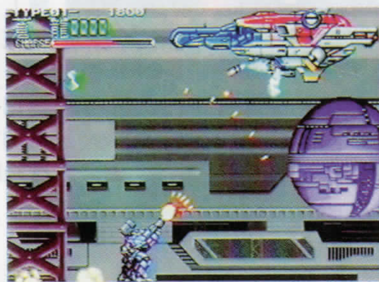
MISSION 5-B FRAY

終於也到了B路線的終點了，這版玩者的目標是要將「勒古拿洛」的主電腦破壞，如果成功的話，可以使敵方的戰鬥力減低50%，所以這戰關係重，大玩者一定要全力以赴，而且不成功便成仁！

在一片小小的叢林之中，玩者要面對的敵人和之前的差不多，而且多是一些小型的機械人和一些地面的戰車，當然，「例牌」的敵人「大魔型」機械人一定會出現的，而且一如以往是非常難纏的，小心！這個不懈是敵方的最後基地，在這裏可以見到多艘在上一中的巨大地上戰艦，幸而只是看到而不會向玩者攻擊，否則便不堪設想了。



已到了最後的路程了，通過一條一條的通道，玩者越來越接近敵方的主電腦所在地了！小心！在之前出現過的四腳步行兵器會大量出現，而且是在上下夾攻，玩者要非常留神，同時亦由於會出現敵人太多的現像出現，所以，「亂」這個情況是在所難免的，玩者一定要在混亂的情況之下將敵人消滅。



在最後的直路上，玩者會見到一個一個的「股」，不用理會這些東西，沒有用途的，反而要小心四周其他的敵人呢！由於玩者太接近了，所以觸動了主電腦的防衛系統，玩者見到的圓形物體便是主電腦，可是不能直接攻擊的，而防衛系統是由三部戰機組合而成，最初玩者只會見到兩部而已，這三部戰機分別是白色、藍色和紅色的，白色的是會放出四連裝擴散彈的；藍色的會發射直向的LASER，當走了一段路之後，第三部的紅色戰機便會出現而且立刻和其餘兩部戰機合體變成比較大的戰機，這部戰機的攻擊方法是集合了三者之長而成，武器方面有前方的扇型追縱彈，下方有直線下降的炸彈，然少不了導彈這種慣用的武器。



當前方的藍色戰機被毀後，其餘的兩部戰機仍會向玩者攻擊的，而且武器方面亦會有些變動，紅色戰機會放出八連裝的導向光彈。對付這版的BOSS，最好便是使用武器「G」，相信也不用介紹了，這種武器的好處在之前也介紹過了。



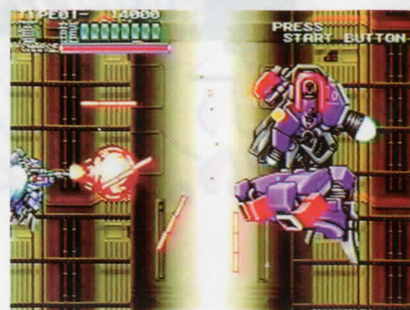
MISSION 5-C　SOLE

這是最後的一戰，玩者的「狼牙」小隊要乘坐高速潛水艇「那牙」向敵人的基地攻擊，而最終的目的是要將敵方的「ミズガルズオルム火箭」毀滅。藉着高速潛水艇「那牙」的幫助，玩者所屬的「狼牙」小隊終於到達了敵人的飛彈基地之中。

在基地之中充滿了敵方的小型機械人，大玩者不要以為在這版之中敵人的出現是會有所間歇的，這便大錯特錯了！因為事實上敵人是會不停的出現，玩者根本沒有休息的機會，可以這樣説，玩者在以往見過的所有敵人也會出現在玩者的面前，而且攻擊力肯定比以前更厲害。

由於受到攻擊的機會常多，所以在這版之中的補給是非常重要的，一定要多加珍惜，此外要特別小心的是綠色和啡色的「大魔型」機械人的夾擊，由於二者均擁有相同的攻擊力，所以玩者要特別小心在閃避時的跳躍功夫，盡量不要被夾在二者中間，否則九死一生。

在以前只會放下火彈的啡色中型機械人在這兩版之中會放出一種綠色的小光彈，這種小光彈的下降速度雖不高，不過會佈滿畫面，所以是極難避過的，不過，可以嘗試用DASH來閃開，這樣就算是中彈也只會受到小傷而已，總比「死」好得多呢！



而在這版之中最「陰濕」的可以説是那些紫色的中型機械人了，玩者會以為他們會在上方飛過便了事，可是他們在飛出畫面之後會去而復返，攻玩者一個措手不及，玩者要小心保重！



這個結局的最後BOSS是保護着「ミズガルズオルム火箭」的重裝甲機兵，這機械人的外貌和在MISSION 5-A中的常相似，而且攻擊方法也是大同小異的，不過，這個重裝甲機兵是會將自己的手飛出來作為武器的，這是其最與別不同之處，其次，他頭部放出來的光球彈其實攻擊力不高，反而擾亂玩者的成份更高，只要小心不被擊中可，而且緊接其後的「飛拳攻擊」，當他[的左拳被擊毀後，他的右拳會立刻接着攻擊，雙拳全失的時候，這機械人便會在胸部發射出四方向的LASER，這攻擊比以前的易對付得多呢，這時以專心的攻擊他的弱點——胸部的駕駛倉。（小心，當他的頭部也被擊毀之後，他的LASER會由4支加至6支。）

MISSION 5-D　TULLE

由於在上一戰之中未能將真正的衛星反射型光線砲「宇宙樹」破壞，所以，次玩者一定要將這個非常厲害的衛星反射型光線砲毀滅，這亦是玩者最後的任務，因為如果任務失敗的話，一切也會就此完結，以前一切的努力也會完全白廢了。

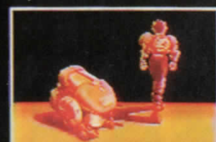
在白茫茫的雪地之上，玩者要對付的敵人其實和以往的差不多，也是以小型機人為主力的敵人部隊，但是由於在此版之中的地型變化比較大，所以在對付敵人方面是比較困難的，玩者要小心高低的比距以使用不同的攻擊方法，不過，最重要的是記着如何對付那些「大魔型」的機械人。

由於玩者有一段路程會是在上落不定的斜坡之上前進的，所以要特別小心，因為在這裏會再次的遇上「大魔型」機械人，而且這隻是雪地專用型，所以玩者先失地利，對付他的佳方法是用上下打圈的移動方式來攻擊，這種方法既可攻擊，又可以回避敵人的攻擊。

在這片大平原之上，除了一般的敵人之外，還有一些（小數目）的坦克及裝甲車，不過這些敵人是不足為患的，喜歡的將他們消滅，不喜歡的話大可以跳起了事。至於此版的BOSS是敵方的重攻擊型裝甲機兵，他的弱點和以前見過的同類機械人一樣，是他胸部的駕駛倉。這部機械人的攻擊力是非常的大，而且攻擊的方法是非常的多，包括手部放出的圓形六連裝光球彈、背部放出無數的小型光球彈、背包發射出的擴散砲，不過，不要被這些多樣化的武器所嚇怕，因為玩者只要站在他的前下方便可以將攻擊全數避開。



當這重攻擊型裝甲機兵的手被擊毀之後，沒有了光球彈，擴散砲的密度會變得更高，而且機械人更會四處游走，而當背包前方的裝置也被擊毀時，他的攻擊更加會加入胸前發射出來的兩條交織火柱，玩者有兩個方法可以避過的：一是在正中央前後移動（此方法的難度比較高）；另一方法是利用上下的空間避開（這是最基本的方法）。



花札グラフィティー こいこい 恋々物語

花札GRAFFITI 戀戀物語

文：赤目黑龍



故事內容



在一個叫做「嵐丘町」（あらしヶ丘町）的地方，人們也非常喜歡一種玩意，這種玩意便是「花札牌」了！這種花禮牌是這裏的人們大的娛樂。在這個「嵐丘町」的效外，建有一座非常大的古老大屋，這座古老大屋是非常珍貴的建築物，而且因為這便是花札眾多流派之一——「花鳥風月流」最根本的根據地。

這座古老大屋除了是「花鳥風月流」的大本營外，更是在嵐丘町中數一數二的資產家吉野家的花札屋，不過，吉野家非常不幸，並沒有男性來承繼「花鳥風月流」，所以，野家便收養了一名男孩作為他「花鳥風月流」的繼承者。一天，所有吉野家所有的子孫也回到了大屋之中，因為現任當家要將「花鳥風月流」交給下一任的繼承者……



因為現任的當家吉野風月年事已高，所以，他希望將當家一職轉交給年經的一輩，而成為繼承者，除了可以得到吉野家所有的財之外，更要繼承在「花鳥風月流」之幵下數千名的弟子，可是為了要知道主角有沒有能力將「花鳥風月流」發揚光大，所以吉野風月將會為主角設下多個考驗，用來測試一下主角的能力，只要主角能夠通過所有的考驗，便可以名正言順的成為「花鳥風月流」的繼承者。為了要完成這次的測驗，吉野風月更加命令了吉野家其中的七名女子孫，在考驗之中充當「秘密考官」。

遊戲的基本



在《花札GRAFFITI戀戀物語》這個AVG遊戲之中，有着兩個遊戲式，一個是STORY MODE，而另一個便是FREE PLAY MODE。在STORY MODE之中，玩者便是循着成為「風鳥花月流」繼承者的路而前進，不過，在遊戲之中玩者除了要將當家吉野風月所給主角的難題解開之外，在每件不同的任務之中，故事之中的七名吉野家的女性子孫也會向玩者挑戰，而所挑戰者，當然是家傳的「花札牌」了，所以，這是一隻集合了AVG和TAB的「合成遊戲」。

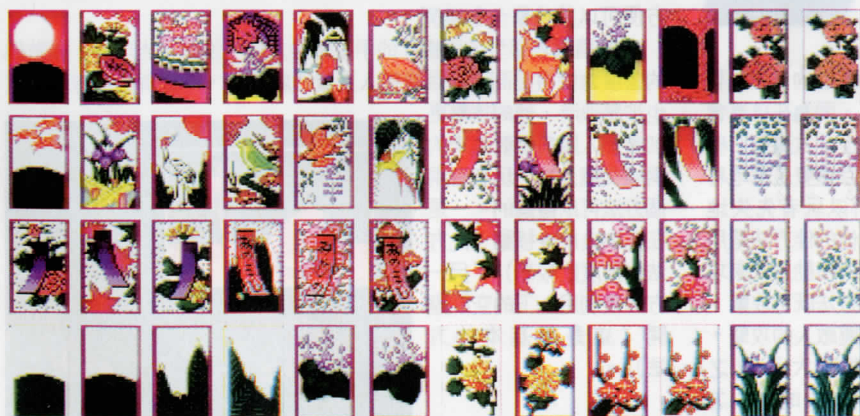


而FREE PLAY MODE便是一個純玩「花札牌」的模式，在這個模式之中，玩者可以在九個不同的人物當中選擇自己喜歡的人物出戰，而在玩法方面和在STORY MODE之中的沒有分別，分別可以選擇一對一模式（こいこい）和三人對戰模式（花合わせ）。九名可以選擇的人物如下：吉野 遊吾（主角名字）、白勢 琴巳、茅野可奈子、羽吹 瞳、天野 朋子、清瀨 夕香、鮎川 夏野、吉野 千鶴。

花札牌的玩法

在一副花札牌之中，一共有四十八隻牌，其中單一的牌有十六隻，一式兩隻的牌有十一對，一式三隻的有兩種，而最後，一式四隻的有一種，總共便是四十八隻牌了，在所有的牌之中，可以說是有分的牌是那些只有一隻又或是三隻和四隻的，其餘一對的全是「廢牌」，言而這些牌也有他們的利用價值。以下便是全四十八隻牌的真面目。

花札牌的玩法和大家熟悉的「釣魚」非常相似，先是雙方各取八張牌，然後在枱面上開出八張牌，玩者要放出一牌，如可配對的話便可將一對的牌取回，如不能便要放在枱上；之後玩者可以在未開的牌中再開一張，如能配成對的話便可取去，如不能便要將這張牌放在枱上，之後便輪到對方，如此類推，直到所有牌被取光，或是有人可以吃牌為止。



花札牌的計分和組合方法

かす　1文（10枚）　集齊10張或以上的無分牌（那些一對的牌）
2文（11枚）
3文（12枚）
4文（13枚）
5文（14枚）
6文（15枚）

たね　1文（5枚）　集齊5張或以上的鳥牌及有分花草牌（不能有其他食法）
2文（6枚）

たん　1文　集齊5張或以上符牌（不能有其他食法）

花見　3文　梅花長城牌加壽字菊花牌

月見　3文　月亮牌加壽字菊花牌

赤短　6文　集齊3張紅色有字符牌

青短　6文　集齊3張藍色符牌

豬鹿蝶　6文　集齊豬牌、鹿牌、蝶牌

三光　6文　集齊月亮牌、壽字菊花牌、梅花長城牌、鶴牌其中3張

雨四光　8文　集齊用三光牌加上垂葉紅魚牌

四光　10文　集齊月亮牌、壽字菊花牌、梅花長城牌、鶴牌

五光　15文　集齊月亮牌、壽字菊花牌、梅花長城牌、鶴牌，再加上垂葉紅魚牌

第一件任務　為瞳找尋化妝品及為朋子找尋繪畫材料

事件是有兩件的，分別是瞳的化妝品和朋子的繪畫材料，這兩售件事是要分別來做的，而依次序的話，應是要由朋子的繪畫材料開始的。

首先，是朋子的事情，要找到朋子的話便一定要到在村中左方的「嵐丘學園」美術室一行，因為朋子是一個非常喜歡畫畫的女孩子，所以只有在畫畫的方才可以找到她。從朋子的口中，主角知道了事情的真相，原來朋子在想畫畫的時候發覺到自己常用的PESTAL不見了，所以令到她非常的不安，不過，其實只是她一時大意，將重要的PESTAL放在美術室的一角，主角便要先把這盒PESTAL找出來。



雖然找了出來，不過，其中一些朋子要用的重要顏色不見了，主角又要再一次的為朋子找尋這這不見了的PESTAL。不過，要從哪處入手才好呢？正當主角不知如何是好之際，在學園之前遇上了妹妹千鶴，在千鶴口中得知現在夕香正在準備前往參加「寫生大會」，這一點便是線索了！於是主角便到寫生大會的場地嵐丘公園一行，在那裏主角果然遇上了夕香，夕香果然是取去PESTAL的人，可是她是非常想參加這個寫生大會的，不過，如果主角能在花札牌上勝過她的話一切便有商量，於是……最後，主角勝了夕香，為了令夕香安心將PESTAL交還，主角唯有向友人借了畫具，而且加上一番的安慰（甚麼用哪種畫具也不要緊的，夕香畫甚麼也會好看的云云），夕香終於也將PESTAL交還了。



而第二件事便是瞳的化妝品，其實這事情和朋子的大致相同，都是瞳子自己不見了化妝品，而向風月求助，更奇的是，其實她和朋子同樣是非常粗心大意的，其實化妝品只是在她的附近而已。角主角如想幫到她，便要先到她的房間一行，在那裏玩者先會聽到她在向主角訴苦一番，然後便會轉入正題——找化妝品，主角和「對待」朋子的相同方法來處理瞳的情況便可以了，在她的房間之中為她找出化妝品的所在，不過，其中的唇筆和粉盒不見了，於是主角又要四出奔走了，起初，瞳以為是那個可惡的「好色老伯」（吉野風月）所為的，不過，經過調查之後，仍是一無所獲，於是主角回到大屋之中，而且偷偷的進入了妹妹千鶴的房中，怎料被她發現了，千鶴更要和主角以花札牌決鬥，如果主角輸了的話便永不可以再進入她的房間，不過，妹妹又怎能敵得過哥哥呢！在千鶴敗下來之後，她才知道事情的真相，她於是將取去了的化妝品交出來，而主角亦可以完成首件的任務（考驗）。



第二件任務　要在朋子手中得到肖像除



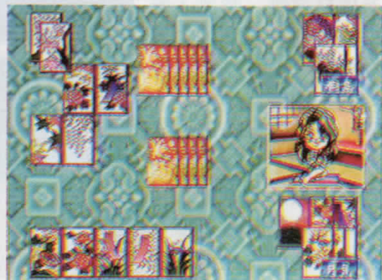
「哈！這次風月爺爺給主角的考驗真是『小兒料』」，如果玩者是這樣想的話便大錯特錯了，因為其實這個任務是不易為的，不論怎樣，為了要成為「風鳥花月流」的繼承人，主角一定要努力的。這次的任務是要主角到朋子那裏一行，請朋子為大屋畫一張風月老頭兒的肖像作為裝飾。

不過當主角到達朋子的畫室之後，竟發現朋子雖然已將肖像畫完成，不過，那張肖像畫現在不在這個畫室之中，朋子要花一點兒時間才可以將肖像畫搬來畫室，朋子是一個非常平和的人，當然樂意將肖像畫帶來畫室，不過……當然又是花札的決勝，主角只要將朋子打敗她便會心悅誠服的前往將肖像畫帶來給主角。

主角勝了朋子之後，朋子亦遵守諾言，前往取肖像畫給主角，不過，在這段時間內，朋子希望主角能夠將一件西交給瞳，那是一對耳環，那是朋子在空閒時間利用一些「剩餘物資」來製作的耳環，不過，這對耳環的確是頗具水準的，不論如何，主角也要將這對耳環交到瞳的手上。



事情不會就完結的，因為主角要到健美中心方可以找到瞳，可惜瞳竟誤會主角心懷不軌，因為這樣，主角便與瞳及健美中的的夏野一決高下，這種三人的花札牌（花合わせ）與一般的花札牌玩法大致相同，只是玩者一定要將全部牌也抽完，之後才計算玩者所得到的分數來作判定勝負，如果主角不幸輸了的話，便一定要回家找千鶴幫助才可以再一次的進入健美中心，否則會被拒諸門外。



幾經艱苦，主角終於也戰勝了瞳和夏野，而且主角終於有機會向瞳解悉了，當主角從口袋中取出耳環之時，瞳便明白到真相，而且亦原諒了主角。就此，主角可以完成朋子交托給主角的事情，而且亦表示主角可以回到嵐丘學園取回風月爺爺的肖像了。

第三件任務　將錢包（財布）交到瞳手上

這天，瞳正要前往購買觀賞用[的植物，不過，剛才她致電回家説她忘記了帶錢包，所以，風月爺爺給主角的第三件任務便是要將這個錢包帶;到夏野那裏交給瞳（瞳真是一個非常「大頭蝦」的人呢！真到現在的事件也有她的份兒呢！），這件任務便可算是完成。不過，風月爺爺在主角出發前説當主角見到夏野之時一定要説：「以前欠你的便一筆勾消。」完全不明夠竟的主角亦管不了甚麼，依爺爺的説話前往將錢包帶往夏野那裏交給瞳。





知道了瞳會前往花店，於是主角便前往花店一行，可是在到達花店之時已不見夏野和瞳，於是主角便四處找尋二人，終於在花店付近的時裝店中主角遇上了琴巳，從她的口中，主角知道了夏多數會到遊戲機中心去了，得到了提示的主角便向遊戲機中心進發。

當主角來到遊戲機中心時，依然見不到瞳和夏野的影縱，不過卻遇上了可奈美，原來她也是在找夏野的，因為她本來是一直和夏野和瞳一起的，不過現卻走失了，不過，可奈美相信二人一定是在遊戲機中心之內的，問問四周的人應可以得到一點情報的。就這樣，主角便向遊戲機中心的人們詢問，受到不少客人的「白眼」後，主角終於知道二人原來在體感遊戲的附近。

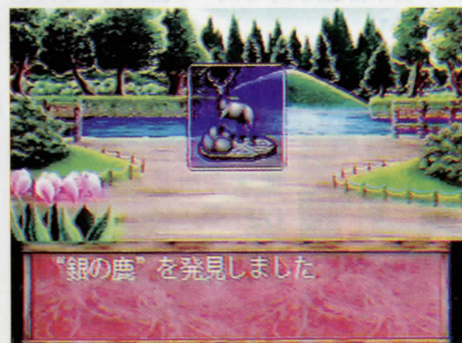
終於也找到了夏野了！見到夏野之後，主角立刻表明來意，不過，夏野興緻勃勃的要主角陪她坐體感遊戲機，可惜主角一向對此類遊戲不大適應，所以不斷的推辭，終於夏野便要求以花札來決定玩與不玩。這場花札牌對主角是非常嚴峻的考驗，因為這場花札牌之中是不會有任何提示的，亦不會有任何配牌提示的。其實就輸了也不要緊的，因為只是玩一次的「可怕」體感遊戲而已，而且主角在玩完體感遊戲之後一時站不穩腳而將夏野推倒在地上，而且……



為了以上的事夏野感到非常不快而且一怒而去，幸而得到可奈子的幫助，主角有機會向夏野解悉，為了平息夏野的怒意，主角決定用花札牌來解決此事，勝了的話，以前發生過的事便一筆勾消，否則主角便把錢包交給可奈子（唉？這豈不是主角一定會是贏家，不論那種結果對主角也是百利而無一害的）。這樣主角無論怎也可以完成任務的。

第四件任務　找尋金之蝶、銀之鹿、銅之豬

這次的任務終於也和吉野家有一點兒的關係了，風月爺爺要主角往找三件物件，分別是金之蝶、銀之鹿和銅之豬，不過，在毫無頭緒之下，主角唯有四處的碰碰運氣，在嵐丘車站（嵐丘駅）之中，主角遇上了可奈子，在可奈子的口中，主角首次知道這三件原來是吉野家的家傳之寶，為了要知道這些家傳之寶，主角唯有和可奈子用花札牌一決高下。



戰勝了可奈子之後，知道了在嵐丘町右下方的遊園地會有一個家傳之寶，於是主角便向遊園地出發。不過人海茫茫，在哪裏才可以找到這些寶呢？正當主角感到無助之際，主角在花店遇上朋子，可惜毫無幫助呢！原來朋子只是來此買花作為取材之用，當朋子離去後，主角繼續找尋寶物所在，而在花店老闆旁的小樹旁找到朋子的學生證，當主角將學生證交給朋子之時，主角知道原來朋子是因為在看蝶形飾物時跌了學生證的，所以主角便往花店而且找到了「金之蝶」。



而在附近的喫茶店中，主角遇上了可奈子和瞳，只要將二女打倒便可以得到更多的資料，不過，如果失敗了的話，二人便會離去，主角要四處找尋才會再遇上她們。不過，她倆多數會在喫茶店、遊園地及商店街入口出現。要戰勝她們實非易事，不過有志者事竟成，在戰勝她們之後，便可以從她們口中得知第二件寶物是在嵐丘公園之中。（提示：請留意大小的樹叢。）

最後的寶物似乎是非常的難玩找的，因為四處也是沒有提示的，不過，如果主角不斷的在商店街的玩具店上來回的話，而且在之前又因為和妹妹去游泳而忘了去夕香生日會的話，主角便會在玩具店之中遇見妹妹千鶴，而且如困在花札牌之上勝了她的話，她便會將取後的寶物線索向主角透露。果然是自己的妹妹好，完了比試之後，她果然向哥哥説出最後寶物的所在地，那便是在遊園地之中的「HORROR HOUSE之下」。



第五件任務　將假花札名人找出來

由於在這次的任務之中，主角要將一個近來在附近非常招搖的人找出來，因為這人在這個市鎮中非常活躍，而且他更自稱為「花札名人」，所以身為花札名家的吉野家又怎可以坐視不理呢？所以主角這次的任務其實是有着雙重目的的。

為了要查明真相，主角先到事發的嵐丘町公園旁的神社一行，希望可以找到一點兒的線索，這次主角便沒有白行了，雖然神社的琴不能為主角帶來甚麼重要的消息，不過，從他口中主角得知夏野這位健康舞教師是這市鎮中最厲害的「情報中心」，所以，主角大可以向她打探一下。



夏野果然是一個情報的收集專家，在她的口中，主角知道了這個冒認為「花札名人」的人是在嵐丘公園之中出現，不過，沒有人知道他是在甚時候出現，所以，主角只有先前往公園一行，希望可以找到些微的蛛絲馬跡，果然，來到公園的主角發現了一點兒的事情……原來千鶴是引主角來玩花札牌而已，這令主角非常氣結呢！好！主角和妹妹比試，如果勝了的話，千鶴便會說出實話，說出那花札名人的事情。原來那花札名人是有下午五時左右在嵐丘公園出現的。





原來……原來「假花札名人」的真正身份是大家非常熟悉的夕香，這情況使主角非常為難，不過，主角終歸是一個非常好心腸的人，所以他答應了夕香如果她勝了的話便不將此事告知風月爺爺。不過，當主角勝了夕香之後，主角不當沒有怪責夕香，更加沒有將事情告知風月爺爺，只是叫夕香以後不要再做這事便算了，夕香對主角這種做法非常感激。





第六件任務　取得黃金之花札→最後的考驗



這個是後的考驗了，主角如果要成為「風鳥花月流」的繼承者，便一定要將這最後的考驗克服。這個考驗是要主角在嵐丘町之中的秘密地方找出「黃金之花札」，主角必須要將合共五張的黃金花札牌帶到風月爺爺面前才算是完成這件最後任務。

在這個任務之中，所有的提示也是掌握在其他的女孩子手中的，如果想得到情報，便一定要在花札牌上勝過她們才行。主角第一個可以套取情報的人物便是朋子了，主角會在商店街的傢具店遇到她。不過，這當然是要先在花札牌之上勝過她才行，如果主角敗下來的話便要到電器部和她再戰；而另一個可以得到情報的人物便是妹妹的千鶴，主角會在大屋的大廳及庭園。從千鶴的指示中，主角知道其中一張黃金之花札是在鎮上北方的地方，那即是在北方的神社之內；而在朋子的口中，主角得知第二枚的黃金之花札是在市鎮的西南方，亦即是在水族館的附近。（誌留意任一個非常、極之微細的地方。）



第三個可以供給情報的人是小女孩夕香，她會在公園和風月爺爺的房間出現，而在花札牌局中勝了她的話……真是非常的可惡，第一次戰勝她，她便會指示黃金之花札是在附近的住置（在公園之內）；而第二次將她打倒時，她更會說出第四張黃金之花札是在遊園地的HORROR HIOUSE的附近。在HORROR HOUSE找到黃金之花札之後，到附近的時裝店一行，會遇上可奈美，不過，和她的花札對戰之中，主角的勝算可以說是「零」，所以，她一定會逃去的，不過，主角可以在遊戲地之前的庭園之中見到她，如果在此戰之中仍然敗陣的話，朋子便會出現而且會變成三人的對局，而如果再輸的話，便會到夕香出場了，連這場也輸的話……出可奈子竟會將其中一張黃金花札交給主角。



完成了所有的考之後回到風月爺爺的房間之後便要接受最真真正正最後的考驗，只要主角能在一局之內將風月打倒，便可成為「風鳥花月流」的第十五代承繼人，不然，便會就此「玩完」，要由頭開始玩過。



心跳回憶私人珍藏集

TOKIMEKI MEMORIAL PRIVATE COLLECTION

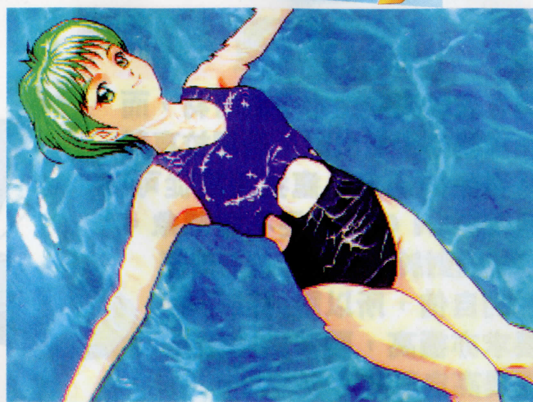
上期為大家介紹了遊戲中前六位女孩子的問答部份後，今期我們會繼續刊登餘下7名女孩子的題目，除此之外，在下亦找來了一些日本方面的心跳回憶同人誌以及其他「心跳」最新商品的畫面，和大家能更進一步看看日本的「心跳」熱潮。

TEXT：J.J

製造商：KONAMI
價格：3800日圓
種類：ETC
容量：CD-ROM

清川望





光輝高中的運動高手，其中在游泳上的成績更是達到全國記錄水準的；由於她熱愛運動，所以若你經常做運動的話，很容易便可以結識到她的了。雖然她外表像個男孩子，但實際上亦有着女性化的一面，在校園的中庭裏，她就種了不少植物的幼苗，而且對於花語亦很有研究。

心跳問答大賽問題一覽

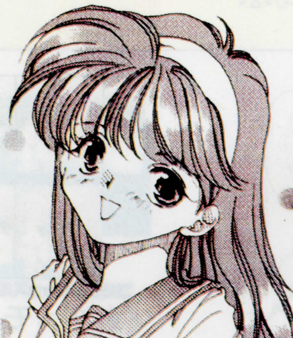
1.文化祭的時候，你估我在幹甚麼？
1：練習游泳　2：午睡　3：當店員
2.會計算出和我性格相配的，是當血型是甚麼型的時候？
1：O型　2：Rh-AB型 3：A型
3.生日禮物中，我最喜歡的東西是甚麼呢？
1：金屬拳套　2：健康飲品 3：花
4.約會的時候我有試過戴帽子的嗎？還記得那是在哪個季節嗎？
1：冬天　2：修學旅行 3：夏天
5.當我和你一起到保齡球場玩的時候，那時我所誤投的球是甚麼顏色的呢？
1：黑色　2：虹色　3：紅色
6.你估以下哪個會是我想挑戰一次的事呢？
1：跳進鳴門的旋渦中　2：橫越多佛爾(DOVER)海峽　3：橫越太平洋
7.緣日去街的時候，我是穿着浴衣的嗎？還記得當時我手上是拿着甚麼的嗎？
1：扇　2：甚麼也沒有拿着　3：風車
8.當我要弄醒那些在練習中倒下了的傢伙時，你估我所用的方法是甚麼？
1：因為太麻煩所以作致命一擊　2：溫柔地照顧他們　3：用水潑向他們
9.記得我的血型是甚麼型嗎？
1：鍬形　2：A型　3：AB型
10.仙客來CYCLAMEN的花語是？
1：少女的害羞　2：內向的心 3：不要忘記我
11.你知道我是在哪裏的花壇種下了花種的嗎？
1：泳池　2：校庭　3：中庭
12.你有看到我在文化祭時所玩的電視遊戲玩到哪個地步嗎？
1：玩到最後一版　2：玩到第2版為止　3：因為用力過度將機器弄壞了
13.在校門遇上時，甚麼是只有我才會做的？
1：明明感情不好卻説一起回去　2：將情信交了給你　3：明明感情好卻自己先行回去
14.早上也會作長跑練習，但你知道我會走多少千米嗎？
1：50千米　2：10千米　3：1000千米
15.要你幫我搬書，是要將它們搬到哪裏去的呢？
1：圖書室　2：泳池　3：教員室
16.你知道我所送給你的東西中，你最早會收到的東西是甚麼嗎？
1：情人節的朱古力　2：飲剩的果汁　3：生日禮物
17.知道我的興趣是甚麼嗎？
1：緩步跑JOGGING　2：游水　3：編織
18.我的泳衣中，不是學校比賽用的那件是怎樣的？
1：高腰游衣　2：條紋圖案 3：水珠圖案
19.知道我喜歡哪裏嗎？
1：學校的游池　2：植物園　3：光輝中央公園
20.合宿時可欣賞入浴場面的女孩子全部共多少人？
1：8人　2：不知道　3：5人
21.記得我的電話號碼嗎？
1：△××-○×△×　2：△△×-○××△　3：××△-○△○×
22.知道我所在的學部是哪裏嗎？
1：棒球部　2：游泳部　3：文藝部
23.知道在第3年的合宿中可學會的游泳部奧義的名字嗎？
1：水龍破　2：紅牌亂舞 3：超級興奮劑
24.約會的時候我有帶過皮包的嗎？還記得那是在甚麼時候？
1：春天　2：冬天　3：不記得
25.記得我的生日嗎？那是哪月哪日呢？
1：12月13日　2：12月3日 3：13月36日
26.你知道高中畢業後我的出路嗎？
1：體育大學　2：一流大學 3：在實業團體中繼續游泳
27.你估我在體育祭的目標是甚麼呢？
1：團體總冠軍　2：大亂鬥　3：最優秀個人獎
28.知道我最怕的東西是甚麼嗎？
1：雷　2：伊集院麗 3：蜘蛛
29.記得我們所去的植物園的名字嗎？
1：PLANT GARDEN　2：FLOWER GARDEN　3：GREEN GARDEN
30.還記得在美術館將彫刻弄壞時怎樣了？
1：用飯粒來黏住它　2：逃走　3：道歉

1.文化祭の間、私は何をしてると思う？
1:水泳の練習　2:昼寝　3:店番
2.私と相性がいいって判断されるのって、血液型が何型のとき？
1:O型　2:RhマイナスAB型　3:A型
3.誕生日のプレゼントで、私が一番喜んだものって、なんだったかな？
1:メリケンサック　2:ジョギングシュース　3:花束
4.デートのときに帽子かぶってることあるだろ？あれってどの季節だか覚えてる？
1:冬　2:修学旅行　3:夏
5.あのとき私が投げたボールの色、何色だった？
1:黒　2:虹色　3:赤
6.私が、一度挑戦しようと思ってることは次のどれだと思うう？
1:鳴門の渦潮に飛び込む 2:ドーバー海峡横断　3:太平洋横断
7.縁日に行くとき、私、浴衣着てくだろ？あん時、手に何を持ってるか覚えてる？
1:うちわ　2:何も持ってない　3:風車
8.練習がきつくてダウンしちゃったやつを私が起こすときの方法は何だと思う？
1:面倒だからとどめを刺す　2:やさしく介抱する　3:水をぶっかける
9.私の血液型って、何型か覚えてる？
1:くわがた 2:A型　3:AB型
10.シクラメンの花言葉は？
1:乙女の恥じらい　2:内気な心　3:私を忘れないで
11.どこの花壇に花の種を植えたか、知ってるかな？
1:プール　2:校庭　3:中庭
12.私が文化祭のときにやったテレビゲームどこまで進んだか、見ててくれてた？
1:最終面まで進んだ　2:2面まで進んだ　3:力あまって機器を壊してしまった
13.帰りに校門のとこで一緒になるとき、私だけがすることって、なんだ？
1:仲が悪いのに、一緒に帰ってくれる 2:ラブレターを渡す　3:仲がいいのに、先に帰ってしまう
14.私、毎朝ロードワークをこなしてるんだけど、何キロ走ってるか、知ってる？
1:50キロ　2:10キロ　3:1000キロ
15.あの時の本、どこへ運んでもらったっけ？
1:図書館　2:プール　3:職員室
16.私が君にあげるもので、一番早くもらえるものは、なにかわかる？
1:バレンタインノチョコ 2:飲みかけのジュース　3:誕生日プレゼント
17.私の趣味って、なんだかわかる？
1:ジュギング　2:水泳　3:編み物
18.私の水着で、学校の競泳用じゃないやつって、どんなのだった？
1:ハイレグ 2:ストライブ　3:水玉模様
19.私がどこが好きか、わかってる？
1:学校のプール　2:植物園　3:きらめき中央公園
20.合宿のとき入浴シーンを拝める女の子は全部で何人た？
1:8人　2:しらない　3:5人
21.私の電話番号、覚えてる？
1：△××－△×△×　2：△△×－○××△　3：××△－○△○×
22.私のいるクラブってどこだかわかる？
1:野球部　2:水泳部　3:文芸部
23.3年目の合宿で修得できる、水泳部の奥義の名前、わかる？
1:水竜破　2:レッドカード乱舞　3:ハイパー. ドーピング
24.デートのときに私が鞄持ってたことあっただろ？あれって、いつだか覚えてる？
1:春　2:冬　3:覚えてない
25.私の誕生日、覚えてる？何月何日だっけ？
1:12月13日2:12月3日　3:13月36日
26.高校卒業後の私の進路、知ってる？
1:体育大学　2:一流大学　3:実業団で水泳を続ける
27.私が体育祭で狙ってるのは、なんだと思う？
1:団体総合優勝　2:大乱闘　3:最優秀個人賞
28.私の苦手なものって、わかるかな？
1:雷　2:伊集院レイ　3:クモ
29.私達が行く植物園の名前、覚えてるか？
1:PLANT GARDEN　2:FLOWER GARDEN　3:GREEN GARDEN
30.美術館で彫刻を壊しちゃったときどうしたか、覚えてる？
1:ご飯粒でくっつけた　2:逃げた　3:謝った

日本心跳迷筆下的心跳回憶









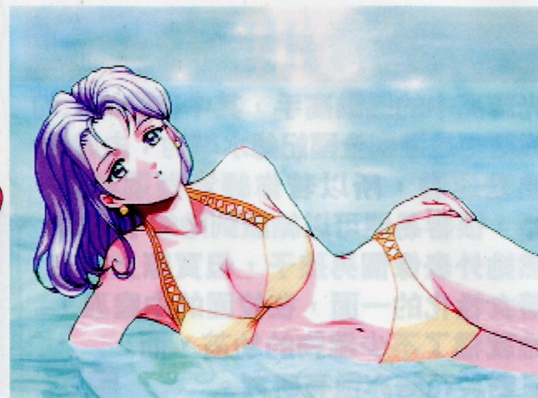
答案：1:1　2:1　3:3　4:1　5:1　6:2　7:3　8:3　9:2　10:2　11:3　12:2　13:3　14:1　15:3　16:2　17:1
18:2　19:2　20:1　21:1　22:2　23:1　24:2　25:2　26:3　27:3　28:1　29:3　30:3

攻略一族

鏡魅羅

擁有超越高中生水平的身材，而且樣貌亦相當出眾，是學校裏所有男生的偶象，瘋狂程度從可以組織FAN CLUB便不難想象。鏡魅羅對於自己的樣貌有着絕對的自信，所以對男孩子的要求亦極高，要結識她便先要提高自己的容姿才可。



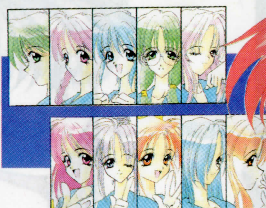


心跳問答大賽問題一覽

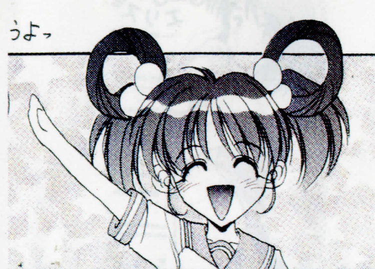
1.去到海邊的話，所幹的事只有一件。那是甚麼呢？
1：不斷游泳　2：曬太陽　3：泡妞
2.還記得戲院的入口是怎樣的門嗎？
1：只有美人可以進入的門　2：回轉門　3：普通的自動門
3.將你叫到傳説之樹下時，會帶着畢業証書的會是誰？
1：早乙女好雄　2：藤崎詩織3：鏡魅羅
4.假如我會有害怕的東西的話，那會是甚麼呢？
1：妖怪　2：饅頭　3：雷
5.約會時我會帶着皮包的是何時的事？
1：沒有帶過皮包　2：冬天　3：夏天
6.當我有少許認同你之後，會怎樣稱呼你的呢？
1：在「名字」加上「君」　2：DARLING　3：外號
7.和你一起去商店街的時裝店時，我會讚你SENSE的，是在你選了甚麼顏色的時候？
1：茶色　2：紅色　3：藍色
8.以下哪一個是我的弟弟們名字的正確排列？
1：光、映、揮、境、割、明　2：始、續、終、余　3：光、映、輝、鏡、割、明
9.當我發怒時，會變成怎樣稱呼你的呢？
1：不知道　2：雜魚君　3：配角君
10.在學部的夏季合宿中，可以看到多少名女孩子的裸體呢？
1：5人　2：沒有看　3：8人
11.我估你一定會知道的吧，我的血型是甚麼型呢？
1：鍬形　2：O型　3：A型
12.我估你一定會知道的吧，我會戴帽子的是何時呢？
1：去滑雪時　2：沒有戴帽子　3：緣日時
13.我所穿的泳裝是哪種類型的東西呢？
1：比堅尼　2：任何類型都相配　3：高腰
14.除了走廊之外，我是在哪裏撞上你的呢？
1：走廊　2：滑雪場　3：海
15.我估你一定會知道的吧，我的興趣是甚麼呢？
1：烹任　2：泡妞　3：WINDOW SHOPPING行百貨公司
16.在光輝高校裏確實有的，是哪一個的FANCLUB呢？
1：心跳回憶開發組的FANCLUB　2：伊集院麗的FANCLUB　3：鏡魅羅的FANCLUB
17.我估你一定會知道的吧，我的星座是甚麼座？
1：天蠍座　2：鋸齒座　3：天秤座
18.即使容貌差亦可得以進入伊集院的聖誕舞會的方法是？
1：鍛練身體　2：訓練頭腦　3：行賄
19.還記得在約會當天我要臨時取消的理由嗎？
1：照顧弟弟的病　2：患了傷風　3：學部的練習比賽
20.以下哪一個是最適合我的禮物？
1：粉盒　2：水壺　3：銀之念珠
21.會計出和我性格相配的是當血型是甚麼型的時候？
1：O型　2：山形　3：A型
22.我實際有穿過的是以下的哪一個呢？
1：天女之羽衣　2：浴衣　3：盛裝
23.緣日時會帶着扇的是誰呢？
1：清川　2：鏡　3：我
24.約我去約會的話，最適合的地方會是何處呢？
1：附近的公園　2：任何地方也不適合　3：海
25.當科學部幹物質轉送實驗時，你知道我想到的利用方法是甚麼嗎？
1：早上多睡一會　2：約會的替身　3：與樹熊合體
26.水族館入口左邊的招牌是甚麼形狀的東西？
1：萬棒　2：鏡魅羅　3：虎鯨
27.我估你一定會知道的吧，我是進入了哪一個學部之中的呢？
1：美術部　2：沒有進入學部　3：模特兒部
28.遊樂場的設施中，最和我合不來的東西是甚麼呢？
1：妖怪屋　2：超人SHOW　3：機動遊戲
29.還記得我對不良少年們所説過的那句話嗎？
1：又有人在我面前裝模作樣　2：下次再較量吧！　3：快點受捆吧！
30.我估你一定會知道的吧，我的生日是哪月哪日？
1：11月15日　2：11月31日　3：11月17日
31.我估你一定會知道的吧，我家的電話號碼是哪一個呢？
1：△△△-○○×○　2：△△×-○××△　3：△××-○×△×
32.在聖誕舞會之後，我向你所借的東西是甚麼呢？
1：錢　2：外套　3：圍巾

1.海へ行ったら、やることは一つね。それは、何かしら？
1:ひたすら泳ぐ　2:甲羅ぼし　3:ナンパ
2.映画館の入り口、どんなドアだったか、覚えているかしら？
1:美しい人しか入れないドア　2:回転扉　3:普通の自動ドア
3.伝説の樹の下にあなたを呼び出すとき、卒業証書を持っているのは誰かしら？
1:早乙女好雄　2:藤崎詩織　3:鏡魅羅
4.私に怖いものが、もしあるとしたら、それは何かしら？
1:お化け　2:まんじゅう　3:雷
5.デートのとき私が鞄を持っているのはいつだったかしら？
1:鞄を持っていることはない　2:冬　3:夏
6.あなたのことを少し認めてあげると、あなたをどう呼んであげるのかしら？
1:「名前」に「君」付け　2:ダーリン　3:あだ名
7.私があなたのセンスを褒めるのは、何色を選んだときかしら？
1:茶色　2:赤　3:青
8.私の弟達の名前で、正しいのは、次のうちのどれかしら？
1:光、映、揮、境、割、明　2:始、続、終、余　3:光、映、輝、鏡、割、明
9.私が怒ると、あなたのことを何て呼ぶようになるのかしら？
1:わかりません　2:雑魚君　3:脇役君
10.クラブの夏合宿では、何人の女の子の裸を見られるのかしら？
1:5人　2:見てない　3:8人
11.当然知っていると思うけど、私の血液型は何型かしら？
1:くわがた　2:O型　3:A型
12.当然知ってるでしょうけど、私が帽子をかぶっているのは、いつかしら？
1:スキーに行くとき　2:帽子はかぶらない　3:縁日に行くとき
13.私の着る水着は、どんなタイプのものかしら？
1:ビキニ　2:どんなタイプでも見合いますゥ　3:ハイレグ
14.廊下以外であなたとぶつかったのは、どこだったかしら？
1:廊下　2:スキー場　3:海
15.当然知っているでしょうけど、私の趣味は、なにかしら？
1:料理　2:ナンパ　3:ウィンドーショッピング
16.きらめき高校に本当にあるのは、誰のファンクラブかしら？
1:ときめき開発チームのファンクラブ　2:伊集院レイのファンクラブ　3:鏡魅羅のファンクラブ
17.当然知っていると思うけど、私の星座は何座かしら？
1:さそり座　2:ぎざぎざ　3:天秤座
18.伊集院君のクリスマスバーティーに容姿が悪くても入れてもらえる方法って？
1:身体を鍛える　2:頭脳を磨く　3:賄賂を贈る
19.デートの当日になってキャンセルした理由は何だったか、覚えてるわよね？
1:弟の看病　2:風邪をひいてしまった　3:クラブの練習試合
20.次のうちで、私にふさわしいプレゼントはどれ？
1:コンパクト　2:やかん　3:銀のロザリオ
21.私の相性がいいと判断されるの血液型が何型のときかしら？
1:O型　2:山型　3:A型
22.私が実際に着ることがあるのは、次のうちのどれかしら？
1:天女の羽衣　2:浴衣　3:晴れ着
23.縁日のときうちわを持っているのは、誰かしら？
1:清川　2:鏡　3:俺
24.私をデートに誘うのに、ふさわしい場所はどこかしら？
1:近所の公園　2:どこもふさわしくないですゥ　3:海
25.科学部が物質転送実験をやったときに思いついた利用法って、わかるかしら？
1:朝寝坊する　2:デートのかけもち　3:コアラと合体する
26.水族館の入り口の左の看板は、なんの形をしたものだったかしら？
1:まんぼう　2:鏡魅羅　3:シャチ
27.当然知っていると思うけど、私はどのクラブに入っているのかしら？
1:美術部　2:クラブに入っていないっス　3:モテルクラブ
28.遊園地のアトラクションで、私が付き合わないものは、なにかしら？
1:お化け屋敷　2:ヒーローショー　3:絶叫マシン
29.不良たちに私か言ってあげたセリフ、覚えてるかしら？
1:また私の張り子が一人　2:手直してらっしゃい！　3:束になってかかってらっしゃい！
30.当然知っていると思うけど、私の誕生日は何月何日かしら？
1:11月15日2:11月31日3:11月17日
31.当然知っていると思うけど、私の家の電話番号はどれかしら？
1：△△△－○○×○　2：△△×－○××△　3：△××－○×△×
32.クリスマスバーティーの後、あなたに借りたものって、何だったかしら？
1:お金　2:コート　3:マフラー







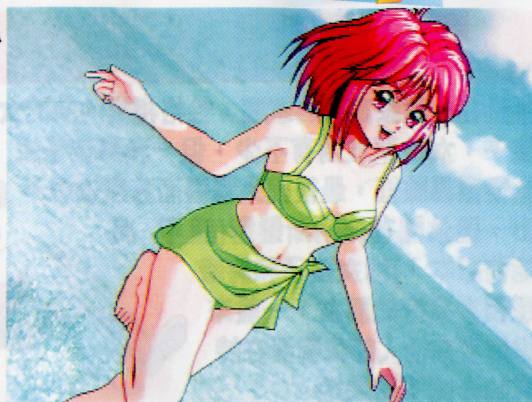


答案：
1:2　2:3　3:3　4:1　5:1　6:1　7:2　8:3　9:3　10:3　11:2　12:2　13:1　14:2　15:3　16:3　17:1
18:1　19:1　20:3　21:3　22:2　23:2　24:3　25:3　26:3　27:2　28:1　29:2　30:1　31:2　32:2

朝日奈夕子

在學業方面近乎白痴，但對流行事物卻相當敏感的女孩子，絕招是使用鐵山靠(！？)——只要你經常去玩，很快便會被連撞三次(3 HIT COMBO？)，繼而在好雄的介紹下認識她。朝日奈是個性格相當開朗的女孩，和她約會時她會在你耳邊說個不停，受不住的人最好少惹她為妙。





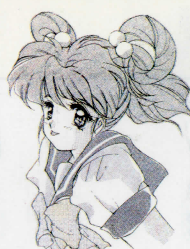
心跳問答大賽問題一覽

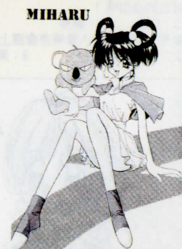
1.還記得在走廊第2次撞倒你的時候，是因為甚麼快要遲到而趕時間呢？
1：約會的時間　2：演唱會　3：電影
2.為了買情人節的朱古力，我說過從早上幾點開始排隊嗎？
1：7時　2：5時　3：由前一晚開始過夜
3.我是從朋友的介紹下知道你的事情吧。哪個朋友是誰？
1：一個會用槍的人　2：早乙女優美　3：早乙女好雄
4.我的興趣是甚麼，你當然會知道的吧？
1：去流行的地方　2：收集郵票　3：撞人
5.我所穿的泳衣全部共有多少套可以看，你知道嗎？
1：4種　2：1種　3：3種
6.你有數過緣日時會穿浴衣的女孩全部共有多少人嗎？
1：9人　2：7人　3：全員
7.突然想問一問你，ANIMA是甚麼的簡寫？
1：ANIKI(兄貴)MANIA大隻佬迷　2：ANIME MANIA動畫迷 3：ANIMAL動物
8.當好雄將我介紹給你時，你用了一個極為失禮的稱呼方法呢。
1：撞人專家　2：朝日奈夕子　3：豬女
9.你知道文化祭的時候會自己試玩電視遊戲的女孩有多少人？
1：3人　2：只有你　3：4人
10.還記得當我在約會中遲到時，所坐的交通工具是甚麼嗎？
1：巴士　2：電車(火車)　3：人力車
11.你有數過約會時會戴帽子的女孩全部共有多少人嗎？
1：7人　2：5人　3：13人
12.文化祭時候的占卜中，會和我性格相配的是當血型是甚麼型的時候？
1：量產型　2：A型　3：AB型
13.還記得我所喜歡的約會場所是何處嗎？
1：卡拉OK　2：學校　3：圖書館
14.聖誕舞會時，我將你誤認為是誰呢？
1：藤崎詩織　2：早乙女好雄　3：伊集院麗
15.你知道我是在何時會帶着皮包的嗎？
1：夏天　2：冬天　3：早上7時
16.你有查過我的生日的呢。是哪月哪日？
1：13月12日　2：10月17日　3：10月10日
17.在遊戲機中心裏，我超擅長的是甚麼東西？
1：夾公仔機　2：射擊遊戲3：脫衣麻雀
18.記載着遊玩地點之類的情報誌，你記得它的名字嗎？
1：MEMORIAL SPOT　2：飯店島通信　3：光輝INFORMATION
19.你知道我是加入了甚麼學部之中的吧？
1：回家部　2：文藝部　3：足球部
20.甚麼是我最喜歡的學校活動呢？
1：文化祭　2：體育祭　3：學年大考
21.我的電話號碼你清楚記得吧？
1：○×△-△×○○　2：○×△-×○△○　3：○△○-×△○△
22.測驗前去圖書館的話，所幹的事就只有一件呢？
1：溫習　2：找提示　3：讀書
23.你知道我在高中畢業後幹甚麼嗎？
1：重考生　2：無固定職業　3：大學生
24.知道我的血型嗎？
1：A型　2：鍬形　3：B型
25.情人節的時候，對我來說剛好的每人預算是多少？
1：100日圓　2：10日圓　3：1000日圓
26.情報誌最初記載的約會地點是哪裏呢？
1：演唱會會場　2：遊樂場　3：光輝中央公園
27.新年時當你抽了大凶的籤時，還記得我衝口而出的話嗎？
1：差到極　2：哈　3：LUCKY
28.知道我的星座是甚麼座嗎？
1：天秤座　2：山羊座　3：行座
29.知道我在遊戲機中心所取的公仔是甚麼嗎？
1：MINT　2：朝日奈夕子　3：阿光
30.知道我在1年級時的3圍數字嗎？
1：120．120．120　2：85．58．86　3：83．59．85
31.我為何會在教員室被人責備呢？
1：因為經常走堂　2：因為遲到過多　3：因為發怒是潮流
32.還記得將煙花名字告訴你的人是甚麼名字嗎？
1：助先生格先生　2：熊先生　3：留先生
33.修學旅行的時候，你知道我影了大約多少枚照片嗎？
1：大約30枚　2：500枚以上　3：大約100枚

1.廊下で2回目にぶっかったのは、何に遅れそうで急いでたからか、覚えてる？
1:約束の時間　2:コンサート　3:映画
2.バレンタインノチョコを買うために、朝の何時から並んだか、話したっけ？
1:7時　2:5時　3:前の夜から泊まり込め
3.私、あなたのこと、友達に紹介してもらったでしょ。その友達って、誰？
1:てっぽうつかようこ　2:早乙女優美　3:早乙女好雄
4.私の趣味って、なんだか、もちろんわかるよね？
1:流行の場所に行くこと 2:切符収集 3:体当たり
5.私の着てるって、全部でいくつ見られるか知ってる？
1:４種類　2:１種類　3:３種類
6.縁日のとき浴衣を着てくる娘って、全部で何人か数えたことある？
1:９人　2:７人　3:全員
7.突然だけど、アニマーって、何の略？
1:アニキ（兄貴）マニア 2:アニメマニア　3:アニマル
8.好雄君に紹介してもらったとき、私のこと超失礼な呼びかたしたでしょ。
1:当たり屋 2:朝日奈夕子　3:猪女
9.文化祭んときのゲームを自分でやってみる娘ってどんだけいるかわかる？
1:３人　2:こんだけ 3:４人
10.私がデートに遅刻したとき、混んでた乗り物、覚えてるよね？
1:バス　2:電車　3:人力車
11.デートのとき帽子をかぶってる娘って、全部で何人か数えたことある？
1:７人　2:５人　3:１３人
12.文化祭んときの占いでさ、私と相性がいいのは血液型が何型のとき？
1:量産型　2:Ａ型　3:ＡＢ型
13.私が好きな場所ってどこだったか覚えてるよね？
1:カラオケ 2:学校　3:図書館
14.クリスマスパーティーのとき、私、あなたを誰と間違えたんだっけ？
1:藤崎詩織 2:早乙女好雄　3:伊集院レイ
15.私が鞄持ってるのって、いつだかわかるよね？
1:夏　2:冬　3:午前7時
16.私の誕生日チェックしてるよね、何月何日？
1:13月12日　2:10月17日　3:10月10日
17.ゲーセンで、私が超得意なのって、何だった？
1:クレーンゲーム　2:シューティングゲーム 3:脱衣麻雀
18.遊ぶところとか載ってる情報誌、あれの名前、覚えてるよね？
1:メモリアルスポット　2:ドンブリ島通信　3:キラメキインフォメーション
19.私が何のクラブに入ってたか、知ってるよね？
1:帰宅部　2:文芸部　3:サッカー部
20.私が楽しみにしてる学校行事ったらなに？
1:文化祭　2:体育祭　3:期末テスト
21.私の電話番号、ちゃんと覚えてる？
1：○×△－△×○○　2：○×△－×○△○　3：○△○－×△○△
22.テスト前に図書館に行ったら、やることは一つたよね。
1:テスト勉強　2:カンペ作り　3:読書
23.私って高校卒業した後、なにやってるか知ってる？
1:浪人生　2:フリーター　3:大学生
24.私の血液型、知ってる？
1:Ａ型　2:くわがた 3:Ｂ型
25.バレンタインのとき、私がビンボーだと一人あたりの予算はいくらになる？
1:100円　2:10円　3:1000円
26.情報誌で最初にのったデートスポートって、どこだったっけ？
1:コンサート会場　2:遊園地　3:きらめき中央公園
27.初詣で大凶引いちゃったとき私か思わず言っちゃった一言、覚えてる？
1:さいてーっ。　2:だっさーっ。　3:ラッギー！
28.私の星座、何座か知ってる？
1:天秤座　2:山羊座　3:ぎょうざ
29.私がゲーセンで取ったぬいぐるみ、何だかわかる？
1:ミント　2:朝日奈夕子　3:ひかる
30.私の一年生のときの3サイズ、わかっちゃったりする？
1:120-120-120　2:85-58-86　3:83-59-85
31.私がなんで職員室で怒られたか話したよね？
1:授業をよくサボるから 2:遅刻が多いから　3:怒られるのが流行だったから
32.打ち上げ花火の名前を教えてくれた人、なんて名前だったか覚えてるよね？
1:助さん格さん　2:熊さん　3:留さん
33.修学旅行のとき、私が何枚くらい写真撮っだか、知ってる？
1:30枚くらい　2:500枚以上　3:100枚くらい







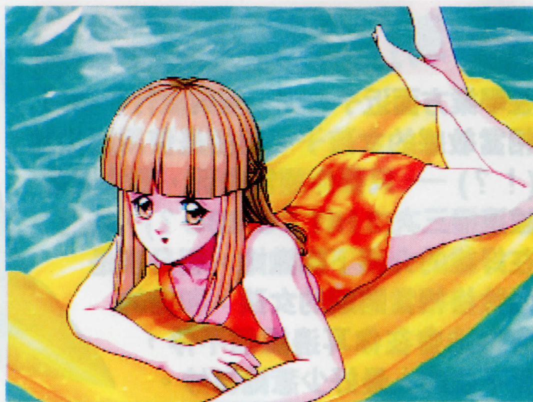


答案：1:2　2:2　3:3　4:1　5:1　6:2　7:2　8:1　9:1　10:2　11:1　12:3　13:1　14:2　15:2　16:2　17:1
18:1　19:1　20:1　21:3　22:2　23:2　24:3　25:2　26:3　27:2　28:1　29:3　30:3　31:2　32:3　33:2

美樹原愛

生長在一個頗富有的家庭，性格相當內向的女孩子，女性朋友倒有不少，但一和男孩子說話便很易臉紅，最後因太緊張而甚麼也說不出。這位擁有維納斯髮型(鐵甲 萬能俠版本！)的女孩子和詩織是相當要好的朋友，一般來說你會在情人節或聖誕在詩織的介紹下結識她。

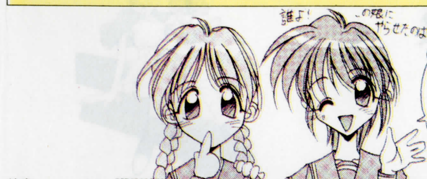




心跳問答大賽問題一覽

1.全國大會的時候，你知道我在比賽前交給你的東西是甚麼嗎？
1：興奮劑 2：飯盒 3：護身符
2.呃…以下哪一件是我所沒有穿過的衣服呢？
1：浴衣 2：盛裝 3：樹熊之服
3.修學旅行時，你知道我所看得入迷的是哪裏的建築物嗎？
1：沖繩的首里城 2：南極的越冬基地 3：札幌的鐘塔
4.你知道當你在全國大會中輸了時，會有多少名女孩子哭嗎？
1：6人 2：8人 3：不知道
5.呃…你知道詩織是怎樣稱呼我的嗎？
1：愛 2：MEGU 3：MICKY
6.在約會的時候，你知道我是在何時會帶着皮包的嗎…？
1：夏天 2：秋天 3：沒有帶着
7.你知道在學部合宿的時候，一共可以偷看到多少名女孩子嗎…？
1：8人 2：5人 3：不清楚
8.我的…呃…1年級時的3圍數字是！？
1：78・57・79 2：79・57・80 3：83・56・84
9.呃…你知道我所養的寵物的名字嗎？
1：椋 2：智伊子 3：多麻
10.呃…你知道我加入了甚麼學部之中嗎？
1：話劇部 2：美術部 3：沒有加入學部
11.呃…你知道太空館的名字嗎？
1：五島太空館 2：三島太空館 3：平八太空館
12.在全國大會替你打氣時，有一個人是必定會哭的。那是誰呢…？
1：美樹原愛2：虹野沙希3：一個也沒有
13.你知道我是在何時會戴着帽子的嗎…？
1：沒有戴過2：冬天 3：夏天
14.還記得我被誤認是小孩子是在去哪裏的時候？
1：泳池 2：學校 3：遊樂場
15.還記得在聖誕舞會見到你的時候，我所穿的衣服的模樣嗎？
1：熊 2：樹熊 3：蔓藤圖案的衣服
16.還記得在聖誕舞會的回程時所拾到的寵物是甚麼嗎？
1：貓 2：狗 3：馴鹿
17.動物園裏令我看得入神的動物是甚麼呢？
1：雉雞 2：猿猴 3：狗
18.我稱呼你的方法在中途是有改變過的…你有注意到嗎？
1：只叫姓名2：在「名字」加上「君」 3：在「姓」加上「君」
19.呃…水族館的名字是怎樣寫的？
1：SEAWORLD 2：SEEWORLD 3：樹熊之世界
20.還記得被不良少年纏上時我怎樣了嗎？
1：召喚寵物2：逃走 3：叫救命
21.呃…你知道我畢業後的出路嗎…？
1：二流大學2：二流企業3：事實上是未能畢業
22.呃…你知道我的興趣嗎…？
1：和小孩子玩 2：和寵物玩3：面紅
23.還記得在溜冰場摟住你不放時我説了甚麼話…？
1：好驚 2：不倒翁也跌倒了 3：好幸福
24.你知道文化祭的時候，收到詩集的我説了甚麼嗎？
1：甚麼也沒有説 2：很好呢 3：很有趣
25.呃…我的生日是何時呢？
1：9月15日 2：9月31日 3：9月5日
26.呃…我家的電話號碼…你知道嗎？
1：○×△-×○△○ 2：○△×-○△×○ 3：○×△-△×○○
27.呃…你知道椋的絲帶的顏色是甚麼色嗎…？
1：不清楚 2：綠 3：紅
28.最後的照片中一共有多少頭少狗呢？
1：沒有 2：6頭 3：3頭
29.你知道我在生日時收到的東西中，最開心的是甚麼呢？
1：鐵木屐 2：白兔手袋3：兵蜂的公仔
30.呃…你知道我的星座是甚麼座嗎？
1：樹熊座 2：獅子座 3：處女座
31.你知道假如和我作性格占卜的話，性格相配的血型是甚麼型呢？
1：A型 2：C型 3：O型
32.你知道約會的時候，我最喜歡的地方是哪裏嗎…？
1：滑雪場 2：植物園 3：動物園
33.你記得動物園入口的招牌是甚麼動物嗎？
1：獅子 2：樹熊 3：猿猴
34.呃…你知道我的血型嗎？
1：A型 2：O型 3：鍬形
35.在聖誕舞會是，就是不進入會場亦會遇上的女孩子是誰呢？
1：藤崎詩織2：外井雪之丞 3：美樹原愛

1.全国大会のとき、試合前に私が渡したものって、何だったかわかりますか…？
1:興奮剤 2:お弁当 3:御守り
2.あの…次のうち、私が着ない服はどれですか…？
1:浴衣 2:晴れ着 3:コアラの服
3.修学旅行で、私が見とれてしまったのはどこの建物だったか、わかりますか？
1:沖縄の首里城 2：南極の越冬基地 3：札幌の時計台
4.全国で負けたときに泣いちゃう女の子って何人か、知ってますか？
1:6人 2:8人 3:知らない
5.あの…詩織ちゃんは私のことなんで呼ぶか、知ってますか？
1:あい 2:メグ 3:ミッキー
6.デートのとき、私が鞄を持ってるのっていつかわかりますか…？
1:夏 2:秋 3:持ってない
7.クラブの合宿のとき、全部で何人の女の子をのぞけるか、わかりますか…？
1:8人 2:5人 3:わからない
8.私の…あの…1年生のときの3サイズは！？
1:78-57-79 2:79-57-80 3:83-56-84
9.あの…私が飼ってるベットの名前、知ってますか？
1:ムク 2:チーコ 3:タマ
10.あの…私が、なんのクラブに入っていたか知ってますか？
1:演劇部 2:美術部 3:クラブに入っていない
11.あの…ブラネタリウムの名前、わかりますか？
1:五島ブラネタリウム 2:三島ブラネタリウム 3:平ハブラネタリウム
12.全国大会の応援で、必ず泣いちゃう人かいます。それは、誰ですか…？
1:美樹原愛 2:虹野沙希 3:誰もいない。
13.私が帽子をかぶってるのって、いつかわかりますか…？
1:かぶってない 2:冬 3:春
14.私が子供に間違えられちゃったのって、どこに行ったときか、覚えてますか？
1:プール 2:学校 3:遊園地
15.クリスマスバーティーで会ったとき、私が着てた服の模様、覚えてますか？
1:クマ 2:コアラ 3:唐草模様
16.クリスマスバーティーの帰りに、拾ったベットは、何だったか覚えていますか？
1:猫 2:犬 3:トナカイ
17.動物園で私がつい夢中になってしまった動物は、なんだったでしょう？
1:キジ 2:猿 3:犬
18.呼びかた、途中で変えたんですけど…気がつきましたか？
1:呼び捨て 2:「名前」に「君」付け 3:「名字」に「君」付け
19.あの…水族館の名前、なんて書いてありましたか？
1:SEAWORLD 2:SEEWORLD 3:コアラの世界
20.不良にからまれたとき私がとうしてたか覚えてますか？
1:ベットを召喚した 2:逃げた 3:助けを呼んだ
21.あの…卒業してからの、私の進路、知ってますか…？
1:二流大学 2:二流企業 3:実は卒業できなかった
22.あの…私の趣味、知ってますか…？
1:子供と遊ぶこと 2:ベットと遊ぶこと 3:赤面すること
23.スケートでしがみついちゃったとき、私がなんて言ったか、覚えてますか…？
1:怖かったです 2:だるまさんがころんだ 3:幸せです
24.文化祭のときに配られた詩集をもらって私が何て言ったか、わかりますか？
1:なにも言わない 2:素敵だった 3:面白かつた
25.あの…私の誕生日は、いつでしょうか？
1:9月15日 2:9月31日 3:9月5日
26.あの…私の家の電話番号なんて…、わかりますか？
1:○×△－×○△○ 2:○△×－○△×○ 3:○×△－△×○○
27.あの…ムクのリボンの色って、何色かわかりますか…？
1:わからない 2:緑 3:赤
28.一番最後の写真に写ってる小犬、全部で何匹いますか？
1:いない 2:6匹 3:3匹
29.私が誕生日にもらうもので、一番嬉しかったのはなにか、わかりますか？
1:鉄下駄 2:ウサギの手袋 3:ツインビーのぬいぐるみ
30.あの…私の星座、何座か知ってますか？
1:コアラ座 2:獅子座 3:乙女座
31.もしも私と相性占いをしたら相性のいい血液型って何型か,わかりますか？
1:A型 2:C型 3:O型
32.デートのとき、私が一番嬉しいのって、どこか知ってますか…？
1:スキー場 2:植物園 3:動物園
33.動物園の入り口の看板、なんの動物か覚えてますか？
1:ライオン 2:コアラ 3:猿
34.あの…私の血液型、わかりますか？
1:A型 2:O型 3:くわがた
35.クリスマスバーティーのとき、会場に入れなくても会える女の子は、誰ですか？
1:藤崎詩織 2:外井雪之丞 3:美樹原愛



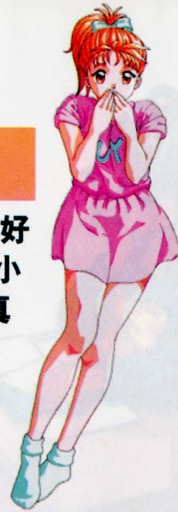


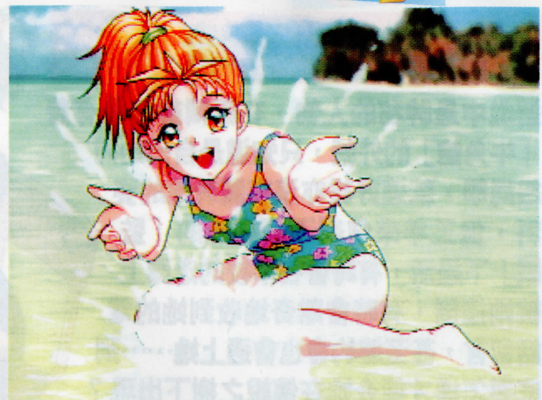


答案：1:3 2:2 3:3 4:1 5:2 6:3 7:1 8:1 9:1 10:3 11:2 12:1 13:3 14:3 15:2 16:1 17:2
18:3 19:1 20:2 21:2 22:2 23:3 24:1 25:3 26:3 27:2 28:3 29:2 30:3 31:3 32:3 33:1 34:1 35:3

早乙女優美

心跳回憶裏面另一名「硬食」的人物，同學好雄的妹妹，到底是妹妹的關係還是年紀較小呢？優美不論在說話的語氣以至衣着都天真得有點過份，但卻很介意其他人將她當做小孩子看待。自從她在你升上高二時轉到光輝高中後，似乎便已經對你抱有好感，即使你不打算追求她，要擺脫她亦不是那麼容易……





心跳問答大賽問題一覽

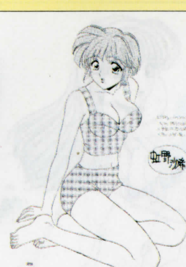
1.優美在光輝中央公園無論如何也想乘坐的東西是甚麼呢？
1：小艇　2：小馬　　3：VIRTUAL SHIP
2.優美在遊戲機中心喜歡的遊戲是哪一個呢？
1：夾公仔機　　　2：對戰格鬥心跳回憶　3：射擊遊戲
3.優美是在哪裏跌倒而受傷的？
1：遊樂場　　　2：課室　　3：溜冰場
4.籃球部是在甚麼月份有練習比賽的呢？
1：3、6、9、12　　2：2、5、8、11　　3：4、7、10、13
5.優美平常會怎樣稱呼前輩你的呢？
1：在「名字」加上「君」　　　2：哥哥　　3：外號
6.優美的血型是甚麼型呢？
1：O型　2：B型　　3：鍬形
7.一般來説雖然可以約會，但浴衣或盛裝都不會穿的連優美在內有多少人？
1：3人　2：犯人　　3：5人
8.知道優美的生日是在何時嗎？
1：5月16日　　　2：5月27日　3：7月23日
9.會舉行優美最喜歡的摔角比賽的體育館的名字是甚麼呢？
1：MELONPAN DOME　　　2：BOILEGG DOME　　3：有朋COLOSSEUM
10.假如占卜的話，和優美性格相配的血型是甚麼型呢？
1：A型　2：O型　　3：RX-78型
11.優美的星座是甚麼座呢？
1：白羊座　　　　2：行座　　3：金牛座
12.優美所在的籃球部的制服上，是有着多少粒鈕的呢？
1：573　2：2　　　3：3
13.以下哪一樣是優美絕對不會出現的地方？
1：情人節　　　　2：DOUBLE DATE(兩對男女一起約會)　　3：傳説之樹下
14.優美的哥哥的名字是甚麼呢？
1：藤崎詩織　　　2：早乙女好雄　　　3：伊集院麗
15.當前輩你被不良少年纏上時，優美在幹甚麼呢？
1：逃走　2：戰鬥　　3：扮哭
16.「女性對前輩的評價」中，是有多少階段的呢？
1：四谷　2：8　　　3：7
17.優美所加入的學部是甚麼部呢？
1：棒球部　　　　2：籃球部　3：歸家部
18.「九伊豆戰隊CULTMAN」的必殺技是甚麼呢？
1：SPECIAL好雄PUNCH　　　2：電光劍一刀兩斷　　3：橫越大陸ULTRACANNON
19.文化祭的時候，優美是從哪裏將哥哥帶回來的呢？
1：美術部　　　　2：文藝部　3：籃球部
20.優美的血型是甚麼型？
1：B型　2：O型　　3：鍬形
21.在哪個學部時，會出現在其他學部時所偷看不到的女性進入浴室的呢？
1：BOSTON CLUB波士頓部　　　2：棒球部　3：籃球部
22.優美會是光輝高校第幾代的畢業生呢？
1：1　　2：45　　3：46
23.優美是自從看見前輩吃哪個人所做的飯盒後，開始替前輩做飯盒的？
1：虹野沙希　　　2：早乙女好雄　　　3：藤崎詩織
24.在籃球部的練習時，站在最前的選手的背號是幾多呢？
1：10　　2：12　　3：3
25.在文化祭中看見雷射光線時，我説那好像是甚麼東西呢？
1：電視遊戲　　　2：動畫　　3：電影
26.籃球部的奧義的名字是甚麼呢？
1：DOUBLEDRIBBLE 2：NIAGARA DUNK　　3：USO DUNK
27.優美很喜歡的地方是哪裏呢？
1：圖書館　　　　2：學校　　3：卡拉OK店
28.優美家的電話號碼你知道嗎？
1：○△○-×△○△　2：○○○-×△△×　　3：○○○-△△×○
29.優美的興趣是甚麼呢？
1：泡妞　2：電視遊戲3：音樂鑑賞
30.哥哥買給優美的修學旅行手信是甚麼呢？
1：溫泉饅頭　　　2：錦旗　　3：木刀
31.你知道優美幾時會在約會時帶着皮包的嗎？
1：夏天　2：招牌？　3：春天
32.前輩會到海外留學的傳聞，那是説會到哪處留學的呢？
1：月面基地　　　2：巴西　　3：美國

1:優美が、きらめき中央公園でどうしても乗りたいものは、何でしょう？
1:ボート　　2:子馬　　3:バーチャルシップ
2.優美が、ゲーセンで好きなゲームは、どれでしょう？
1:クレーンゲーム　　　2:対戦格闘ときめきメモリアル　　3:シューティング
3.優美が、転んで怪我をしたのは、どこでしょう？
1:遊園地　　2:教室　　3:スケート場
4.バスケ部の練習試合は、何月にあるでしょう？
1:3、6、9、12　　2:2、5、8、11　　3:4、7、10、13
5.優美は普段、先輩のことをとう呼んでるでしょう？
1:「名前」に「さん」付け　　　　2:おにちゃん　　　　3:あだ名
6.優美の血液型は何型でしょう？
1:O型　　2:B型　　3:くわがた
7.普通にデートできるけど浴衣も晴れ着も着ないのは優美を入れで何人でしょう？
1:3人　　2:犯人　　3:5人
8.優美の誕生日はいつかわかる？
1:5月16日 2:5月27日 3:7月23日
9.優美の大好きな、プロレスをやってるスタシアムの名前は、何でしょう？
1:メロンパンドーム　　2:ボイルドエッグドーム 3:有朋コロシアム
10.もし占ってたら優美と仲のいい血液型は何型でしょう？
1:A型　　2:O型　　3:RX－78型
11.優美の星座は何座でしょう？
1:牡牛座　　2:ぎょうざ　3:牡牛座
12.優美達のバスケ部のユニフォームには、ボタンがいくつ付いているでしょう？
1:573　　2:2　　3:3
13.次のうち、優美が絶対出てこないのは、どこでしょう？
1:バレンタイン　　　2:ダブルデート　　　3:伝説の樹の下
14.優美のお兄ちゃんの名前は、何でしょう？
1:藤崎詩織 2:早乙女好雄　　　3:伊集院レイ
15.先輩が不良にからまれたとき、優美はなにをしたでしょう？
1:逃げた　　2:闘った　　3:嘘泣き
16.「女の人の先輩に対する評価」は、何段階だったでしょう？
1:四ッ谷　　2:8　　3:7
17.優美が入ってるクラブは、何部でしょう？
1:野球部　　2:バスケットボール部　3:帰宅部
18.「九伊豆戦隊カルトマン」の必殺技は、なんでしょう？
1:スベシャル好雄パンチ 2:電光剣唐竹割り　　　3:大陸横断ウルトラキャノン
19.文化祭のとき、優美がお兄ちゃんを連れ戻しにいくのは、どこでしょう？
1:美術部　　2:文芸部　　3:バスゲートボール部
20.優美の血液型は何型でしょう？
1:B型　　2:O型　　3:くわがた
21.他のクラブたとのぞけない女の人かお風呂に入ってるのって、どのクラブ？
1:ボストンクラブ　　　2:野球部　　3:バスケ部
22.優美は、きらめき高校の何代目の卒業生になるでしょう？
1:1　　2:45　　3:46
23.優美がお弁当を作ったのは、先輩か誰の作ったお弁当を食べてるのを見たから？
1:虹野沙希 2:早乙女好雄　　　3:藤崎詩織
24.バスケ部の練習のとき、一番手前にいる選手の背番号はいくつでしょう？
1:10　　2:12　　3:3
25.文化祭でレーサー光線を見たとき、なにみたいでかっちょいいって言った？
1:ゲーム　　2:アニメ　　3:映画
26.バスケ部の奥義の名字はなんでしょう？
1:ダブルドリブル　　　2:ナイアガラダンク　　3:USOダンク
27.優美の大好きな場所は、どこでしょう？
1:図書館　　2:学校　　3:カラオケ屋
28.優美の家の電話番号、知ってますか？
1:○△○－×△○△　　2:○○○－×△△×　　3:○○○－△△×○
29.優美の趣味は、なんだ？
1:ナンパ　　2:ゲーム　　3:音楽鑑賞
30.お兄ちゃんが優美に買ってきてくれた修学旅行のお土産は、なんでしょう？
1:温泉まんじゅう　　　2:ペナント 3:木刀
31.デートのとき、優美が鞄を持ってるのはいつかわかるかなぁ？
1:夏　　　2:看板？　　3:春
32.先輩が海外留学しちゃうって噂、どこへ留学するっていう噂だったかな？
1:月面基地 2:ブラジル 3:アメリカ







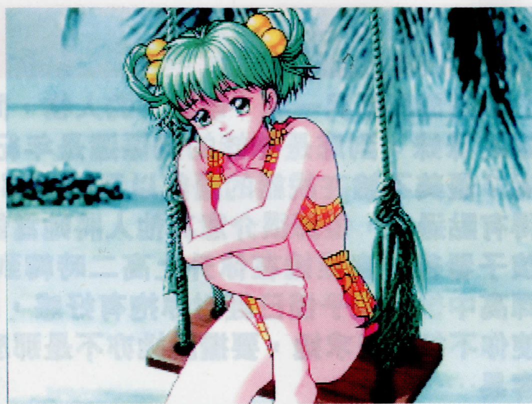


答案：1:1　2:3　3:1　4:1　5:1　6:1　7:1　8:1　9:1　10:1　11:3　12:3　13:2　14:2　15:3　16:3　17:2
18:3　19:1　20:2　21:3　22:3　23:1　24:2　25:2　26:2　27:3　28:3　29:2　30:3　31:3　32:3

館林見晴

遊戲中最神秘的人物，在編輯部之內有着「牛角飽」的外號，只知道是自己的同級同學，就連好雄亦沒有關於她的姿料，但三年來你卻不斷在她的「監視」下過活，有時會在學校的走廊上被她撞倒，有時會離奇地收到她的電話留言，甚至連約會也會遇上她……到底要怎樣才能令她在傳說之樹下出現？

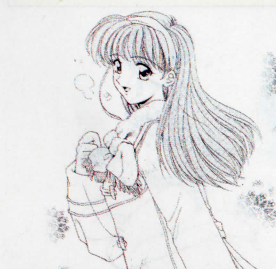




心跳問答大賽問題一覽

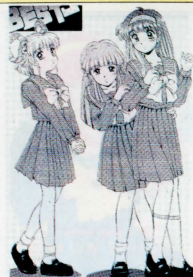
1.當你在國際吹奏樂會演中取得優勝時，我怎樣稱呼你呢？
1：天才音樂家　2：金屬幽靈3：天才作曲家
2.我畢業後的出路你知道嗎？
1：一進大學升學　2：沒有畢業3：一流企業就職
3.當取得植木賞時可選擇的出路你知道嗎？
1：園藝師　2：小説家　3：詩人
4.知道取得話劇大賽優勝後，可以選擇的出路會是怎樣的出路嗎？
1：到荷里活留學　2：以成為搞笑藝人為目標　3：以成為舞台演員為目標
5.知道在甲子園決勝戰的時候我説過甚麼話嗎？
1：輸吧　2：取勝吧　3：犀利呀，是決賽啊
6.我在大街角落所找到的店是怎樣的店呢？
1：餅店　2：廢品店　3：麵包店
7.知道3年內我最多會撞到你多少次嗎？
1：7次　2：5次　3：100次或者200次
8.在學部的夏季合宿時是可以偷看浴室的，但女孩子全部共有多少人？
1：沒有偷看過　2：8人　3：5人
9.當我撞倒你多少次後會説「就算撞多少次也沒有問題」？
1：4次　2：沒有説過這句話　3：6次
10.當你取得諾貝爾獎時，我會怎樣稱呼你？
1：諾貝爾獎科學家　2：瘋狂科學家　3：諾貝爾獎化學家
11.假如占卜的話，會被説和我性格相配的會是甚麼型？
1：O型　2：鍬形　3：A型
12.能夠避過早乙女嚴格偵查的是誰？
1：伊集院麗　2：藤崎詩織3：館林見晴
13.我和你唯一的一次約會是在哪裏的？
1：光輝中央公園　2：商店街　3：學校的走廊
14.在畫展中取得大獎後可以選擇的出路，你知道那是怎樣的出路嗎？
1：畫家　2：脱衣模特兒　3：到巴黎留學
15.當你在畫展取得大獎時，我怎樣稱呼你呢？
1：天才畫家　2：插圖家　3：明治、昭和…
16.我在心跳回憶的女孩子之中是從尾數起來第幾矮細的？
1：1　2：8　3：2
17.在辯論大會中我也有所發表的，但你知道當時的題目嗎？
1：送上我的心意　2：人生撞擊3：回顧高校生活
18.在電話留言中，我用過某個人來做話題，你知道那是誰嗎？
1：伊集院麗　2：藤崎詩織3：菊池志穗
19.我的血型…你知道嗎？
1：A型　2：大型　3：O型
20.當你被選進話劇大賽時，我怎樣稱呼你呢？
1：嘩，望向這邊吧！ 2：格蘭披治演員　3：機會之魔法戰士
21.你知道住在我家附近，眼神很凶惡的動物是甚麼嗎？
1：熊貓　2：程式設計員　3：樹熊
22.雖然連説明書也沒有記載，但我是誰呢？
1：謎之女　2：館林見晴3：藤崎詩織
23.我所喜歡的動物是甚麼呢？
1：樹熊　2：狗　3：宇宙人
24.我的興趣…若然有的話，你知道嗎？
1：撞人　2：捉迷藏　3：看着玩者
25.我眨眼的照片中，那是哪一隻眼閉上了呢？
1：正中央的眼　2：右眼　3：左眼
26.當你取得植木獎的時候，我怎樣稱呼你呢？
1：天才作家　2：植木獎作家　3：三文作家(不值錢的作家)
27.我試過因為認錯人而叫了你的，那是在甚麼地方呢？
1：海　2：滑雪場　3：泳池
28.取得諾貝爾獎後可以選的出路，你知道那是怎樣的出路嗎？
1：在製藥公司工作　2：和見晴結婚　3：到一流大學升學
29.在哪件事件的時候是絕對不會遇上我的呢？
1：修學旅行　2：畢業典禮3：高校聯賽
30.我結在頭髮上的絲帶的顏色是甚麼顏色呢？
1：紅　2：黃　3：紅和黃的格紋
31.你知道在哪裏是可以看到我在很遠的地方嗎？
1：傳説之樹　2：光輝中央公園　3：遊樂場
32.你知道我的生日是在何時嗎？
1：不知道　2：3月3日　3：5月27日

1.国際吹奏楽コンクールで優勝したとき、私、あなたのことどんな風に呼んだ？
1:天才音楽家　2:めたる・ゆーき　3:天才作曲家
2.私の卒業後の進路のことなんだけど、わかるかな？
1:一流大学進学　2:卒業しない　3:一流企業就職
3.植木賞を取ると選べるようになる進路があるんだけど、わかるかな？
1:庭師　2:小説家　3:詩人
4.演劇グランプリを取ると、選べるようになる進路ってどんな進路かわかるかな？
1:ハリウッドに留学　2:お笑い芸人を目指す　3:舞台俳優を目指す
5.甲子園の決勝戦のとき、私がなんて言ったか、わかるかな？
1:負けてね 2:勝ってね 3:すごいね、決戦だよ
6.私が大通りの角で見っけたお店って、なんのお店だった？
1:ケーキ屋さん　2:ジャンク屋さん　3:パン屋さん
7.3年間で、私はあなたに最高何回ぶつかるか、わかるかな？
1:7回　2:5回　3:１００回でも２００回でも
8.クラブの夏合宿のとき、お風呂をのぞけるんだけど、女の子は、全部で何人？
1:のぞいたことがない　2:８人　3:５人
9.何回ぶつかったら「何度でもぶつかっていいよ」って言ってくれたかな？
1:４回　2:そんなこと言わない　3:６回
10.あなたがノーベル賞もらったとき、私、あなたのことどんな風に呼ぶ？
1:ノーベル賞科学者　2:マッドサイエンティスト　3:ノーベル賞化学者
11.もし占いをしてたら、私と相性がいいなんて言われちゃうの、何型の人かな？
1:O型　2:くわがた 3:A型
12.早乙女君の厳し～いチェックをくぐりぬけたのは、誰かな？
1:伊集院レイ　2:藤崎詩織 3:館林見晴
13.あなたと、一度だけデートできたのは、どこでだった？
1:きらめき中央公園　2:ショッピンク街　3:学校の廊下
14.目展で大賞をとると選べるようになる進路って、どんな進路かわかるかな？
1:画家　2:ヌードモテル　3:パリ留学
15.あなたが目展で大賞をもらったとき、私、あなたのことどんな風に呼んだ？
1:天才画家 2:イラストレーター　3:明治、昭和…
16.私は、ときめきメモリアルの女の子達の中で何番目に背か低いのかな？
1:1　2:8　3:2
17.弁論大会で、私も発表したんだけど、そのときのタイトル、知ってるかな？
1:届け私の思い　2:人生体当たり　3:高校生活を振り返って
18.留守電で、ある人の話題をしたことかあるんだけど。誰だったかわかるかな？
1:伊集院レイ　2:藤崎詩織 3:菊池志穂
19.私の血液型なんて…わかるかな？
1:A型　2:大型　3:O型
20.あなたが演劇グランフリに選はれたとき、私、あなたのことどんな風に呼ぶ？
1:キャー、こっち向いてー！　2:グランプリ俳優　3:オッズの魔法戦士
21.私の家の近くに住みついた、目つきの悪い動物ってなんだか知ってるかな？
1:バンダ　2:プログラマー　3:コアラ
22.マニュアルにも載ってないけど、私は誰？
1:謎の女　2:館林見晴 3:藤崎詩織
23.私の好きな動物は、なんでしょう？
1:コアラ　2:犬　3:宇宙人
24.私の趣味…もしかして、知ってる？
1:体当たり 2:かくれんぼ　3:ブレイヤーを見つめること
25.私のウィンクしてる写真、あれ、どっちの目をつむってたかな？
1:真ん中の目　2:右目　3:左目
26.あなたが植木賞を取ったとき、私、あなたのことどんな風に呼ぶ？
1:天才作家 2:植木賞作家　3:三文作家
27.人違いのフリして、声をかけたことあるよね。それって、どこだったかな？
1:海　2:スキー場 3:プール
28.ノーベル賞を取ると、選べるようになる進路って、どんな進路かわかるかな？
1:製薬会社勤務　2:見晴と結婚　3:一流大学進学
29.私に絶対会えないのは、どの行事のときかな？
1:修学旅行 2:卒業式　3:インターハイ
30.私が髪に飾るリボンの色は、何色かな？
1:赤　2:黄　3:赤と黄のチェック
31.遠くに私がいるのが見えちゃうのって、どこかわかるかな？
1:伝説の樹 2:きらめき中央公園　3:遊園地
32.私の誕生日はいつか、知ってるかな？
1:知らない 2:3月3日　3:5月27日





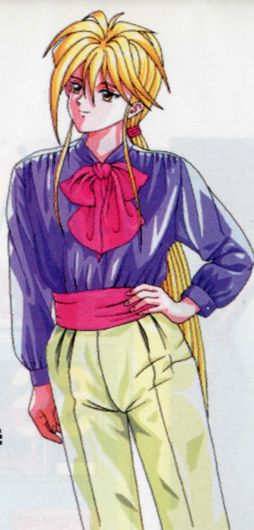




答案：
1:1　2:1　3:2　4:3　5:3　6:1　7:1　8:2　9:1　10:1　11:1　12:3　13:1　14:3　15:1　16:3　17:1
18:1　19:1　20:2　21:3　22:2　23:1　24:3　25:2　26:2　27:1　28:1　29:1　30:1　31:3　32:2

伊集院麗

伊集院大財閥的唯一後繼人，同時亦是光輝學園理事長的孫；一直以來都是以男孩子的身分在你面前出現，雖然不能像其他女孩子般約她去街，但在你不斷打電話找她後，她對你的態度會開始有所改變，而且更有可能在畢業時在傳說之樹下出現……





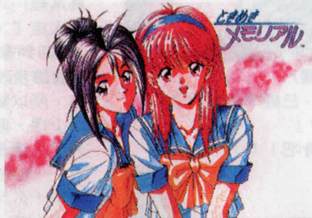
心跳問答大賽問題一覽

1.發生綁架事件時，伊集院家的私設軍隊解決事件的所需時間是？
1：約半日　2：約5分鐘　3：不清楚
2.那班將我綁架的蠢人，選了哪裏作為監禁場所呢？
1：河邊的廢棄工場　2：不知道　3：光輝高中屋頂
3.甚麼事件中不會遇上我相信你也心裏有數吧？
1：WHITEDAY　2：情人節　3：正月
4.為求慎重，我要問一問你知道我高貴的興趣嗎？
1：不知道　2：收集寶石3：電腦遊戲
5.我有一個極為特殊的秘密。察覺到那個秘密的人是？
1：紐緒結奈　2：早乙女好雄　3：伊集院麗
6.文化祭中，我是在甚麼部的展覽中遇上你的？
1：不知道　2：美術部　3：吹奏樂部
7.你知道我伊集院家的人是怎樣稱呼我的嗎？
1：少爺　2：不知道　3：麗大人
8.我所屬的高貴學部是甚麼部呢？
1：特設部　2：私設部　3：不知道
9.當你在棒球部取得全國優勝時，會發生的特殊出路是？
1：職業棒球　2：一流大學3：不知道
10.我也知你沒有可能說不知道的，我的身高是多少cm呢？
1：215　2：172　3：170
11.我是光輝高中的第幾代畢業學生呢？
1：45　2：44　3：不知道
12.我估你也沒有理由不知道的，我的血型是甚麼型呢？
1：A型　2：AB型　3：不知道
13.當你在籃球部取得全國優勝時，會發生的特殊出路是？
1：專科學校　2：成為伊集院家的養子　3：海外留學
14.我的電話號碼是幾多號呢？
1：○△○-×△○△　2：○△×-○△×○　3：○×△-×○△○
15.我平常所睡的床的材料是甚麼呢？
1：不知道　2：金　3：水晶
16.你估我家裏使用的枱的材料會是甚麼呢？
1：鈔票　2：不知道　3：白金
17.對於光輝高校的理事長來說，我的親屬關係是？
1：孫　2：不知道　3：祖父
18.我估你也沒有可能說不知道的，我的學號是多少號呢？
1：2　2：1　3：伊集院0
19.我伊集院家中所沒有的組織是甚麼呢？
1：私設軍隊　2：伊集院麗FAN CLUB　3：私設醫生團
20.在怎樣的時候，可以不理會容貌參加聖誕舞會的呢？
1：運動值高的時候　2：守門口的人不在時　3：體調好的時候
21.我的出路和你們這些平民是不同的。你知道有關我的出路嗎？
1：一流大學　2：不知道　3：海外留學
22.在電話中，我為了你而撥出的時間有多少？
1：10秒　2：沒有那樣的東西　3：1秒
23.你知道有一位女學生制服的絲帶的顏色是和其他人不同的嗎？
1：藤崎詩織　2：伊集院麗3：館林見晴
24.當你在足球部取得全國冠軍時，會發生的特殊出路是？
1：J LEAGUE　2：海外留學3：一流企業就職
25.請舉出在我伊集院家工作的人中，和你有見過面的人的名字。
1：早乙女好雄　2：外井雪之丞　3：不知道

1.誘拐事件が発生したとして、伊集院家の私設軍隊か事件解決に要する時間は？
1:約半日　2:約5分　3:わからない
2.僕を誘拐するという愚か者がいたが、監禁場所どして選らんたのはどこだった？
1:河原の廃工場　2:知らない　3:きらめき高校屋上
3.僕に会えない行事というものに心当たりはあるかね？
1:ホワイトデー　2:バレンタインデー　3:正月
4.念のために聞いておくが、僕の高貴な趣味を、君は知っているかね？
1:知らない　2:宝石収集　3:コンピュータゲーム
5.僕には一つ、極めて特殊な秘密がある。その秘密に気ついた人間とは？
1:紐緒結奈　2:早乙女好雄　3:伊集院レイ
6.文化祭で、君に会ってしまうのは何部の展示だったかね？
1:知らない　2:美術部　3:吹奏楽部
7.我が伊集院家の使用人は、僕のことをなんと呼ぶか、知っているかね？
1:坊っちゃま　2;知らない　3:レイ様
8.僕の所属している高貴なクラブとは、何部かね？
1:特設部　2:私設部　3:知らない
9.キミが野球部で全国優勝した場合、発生する特殊な進路とは？
1:プロ野球　2:一流大学　3:知らない
10.まさか知らないとは言わないだろうが、僕の身長は何センチだったかね？
1:215　2:172　3:170
11.僕はきらめき高校の何代目の卒業生にあたるのかね？
1:45　2:44　3:知らない
12.知らないはずはないと思うが、僕の血液型は何型だったかね？
1:A型　2:AB型　3:知らない
13.君がバスケで全国優勝した場合、発生する特殊な進路とは？
1:専門学校　2:伊集院家の婿養子　3:海外留学
14.僕の電話番号は、何番だったかね？
1:○△○−×△○△　2:○△×−○△×○　3:○×△−×○△○
15.僕が普段眠っているベッドの素材とはないかね？
1:知らない　2:金　3:水晶
16.僕が家で使用している机の素材は、なんだと思うかね？
1:札束　2:知らない　3:フラチナ
17.きらめき高校の理事長に対する僕の続柄はなんだったかね？
1:孫　2:知らない　3:祖父
18.まさか知らないとは言わないだろうが、僕の出席番号は何番だったかね？
1:2　2:1　3:伊集院0
19.我か伊集院家に存在しない組織とは、なにかね？
1:私設軍隊　2:伊集院レイファンクラブ　3:私設医師団
20.容姿に関係なくクリスマスバーティーに参加できるのは、どんなときかね？
1:運動値が高いとき　2:見張りがいないとき　3:体調がいいとき
21.僕の進路、君ら庶民とは違う。僕の進路について、知っているかね？
1:一流大学　2:知らない　3:海外留学
22.電話でこの僕が君のために割りいてあけた時間とは、どのくらいかね？
1:10秒　2:そんなもの、いらない　3:1秒
23.一人だけ、制服のリボンの色か違う女生徒がいるのだか、わかるかね？
1:藤崎詩織　2:伊集院レイ　3:館林見晴
24.君かサッカーで全国優勝した場合、発生する特殊な進路とは？
1:Jリーグ　2:海外留学　3:一流企業就職
25.我が伊集院家に仕える者のうち、君と面識のある者の名前けたまえ。
1:早乙女好雄　2:外井雪之丞　3:知らない

日本KONAMI公司的最新心跳回憶系列拼圖













答案：1:2　2:1　3:3　4:2　5:2　6:2　7:3　8:2　9:1　10:2　11:1　12:2　13:3　14:2　15:2　16:3　17:1
18:2　19:2　20:1　21:3　22:3　23:2　24:1　25:2





CAN CAN BUNNY 首映日攻略篇(三)

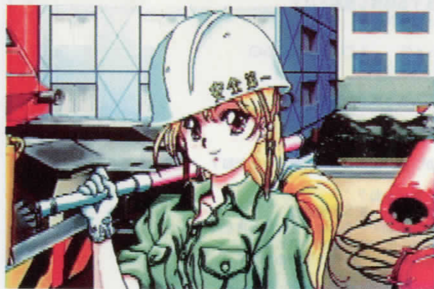
TEXT:J.J

最近自己真是禍不單行，不但難得有所發展的莉奈及真穗子全部離我而去，這幾天更發生了一宗車禍，結果便負上了沉重的債務 —— 支付被我撞毀的車的修理費用，為了能在短期內賺到大量金錢，我找了一份在地盆工作的兼職……

地盆這種地方，實在是悶得不得再悶，身邊全是些滿身肌肉的大隻佬，半個女孩子也沒有，不過這地方卻令我有着一種懷念的感覺……呀，對了，就像小時候到遊樂場玩泥沙一樣……假如被弁天看到我如此努力地工作，不知會否讚我呢？

弁天（想像中的……）：「竟然會如此認真工作，我要對你重新估計了！！！」「哈～這種小事竟然會被妳稱讚，哈哈哈」（←有妄想癖的傢伙）

作業員A：「喂！那邊的年輕人，不要呆呆的，工作吧！」



「是～～～的」

……真恐怖，還是認真地工作吧。

就在這時，我再一次望向四周，突然眼前一亮！那、那邊的難道會、會是女、女孩子？這女孩子雖然是穿着工作服，但我可以肯定她是一個美人，而且她的年紀還是和我差不多的！實在是我所喜歡的類型～～～！（←只要是美女便可的人）不過，突然和她說話的話，說不定會被認為是個奇怪的人呢……但這種機會可能錯過了就不會再出現的，所以……

「唔好意～～～思，呃～～～」

謎之美人：「甚麼？我現在很忙，等一下吧。」

「呃～～～不過，只是一陣子的話……」

這位謎之美人的態度一下子變得認真起來……

謎之美人：「我真是很忙的，沒有特別事的話就請你快點回去工作吧！！」

「是～～～的……」嗤，不用這麼生氣吧……

這美人很著急地走進了辦公室中，而我就馬上向其他工友打聽她的事情。

作業員A：「喂！那邊的年輕人！不要偷懶快點工作……呃？甚麼？剛才經過這裏的人？呃，你是指監督嗎？」

「呃～那個美人是這裏的監督嗎？！」

作業員A：「這種事怎也好了，先將工作做完吧！」

「再說一些剛才那監督的事給我知吧……」

作業員B：「啊～監督她雖然年輕，但卻是個很能幹的人啊。」

「呃～～～，這樣嗎……」



轉眼間已經是午飯時間，其他同事都趕到辦公室（事務所）找飯盒食，但對於才剛剛上班的自己，還是去便利店買個麵飽算數吧，不過這時弁天卻突然出現，叫我不能這麼懦弱，所以我便照弁天的話走進了辦公室中，辦公室內出奇地整齊，但監督這時卻不在這裏，而且幾經辛苦才找到的飯盒竟然是空的！加上很少幹這種體力勞動的工作，整個人倦得很，於是就在辦公室睡了起來……

女孩子：「喂～～、喂～～、起身啊～～、喂～～、喂、快、啲、起身☆☆」



「呃、甚麼？」（←仍未睡醒）

女孩子：「起身呀～～～、已經準備好的了」

「呃、做好了甚麼準備呢？」

女孩子：「好了、快點起身吧！！！」



「就是妳叫我起身也好、拜托，再讓我睡10分鐘吧！！」

眼前突然出現了一名女孩子……

「呃，妳是誰？這裏又到底是哪裏？」

女孩子：「好了，再不起身的話我發怒的了！」

「嘩～～～監督！？大鐘啦～～～！」（←終於知道是甚麼一回事）

女孩子：「午飯時間已經完了！快點回去工作吧！」

「是的，知道了。」

唉，竟然在辦公室內午睡，而且更是被監督叫醒，不過，想深一層，可以被這種美人監督叫醒也實在很好運呢！如果可以每天早上被這種美人叫醒的話就好了……不行，要快點回去工作才可。

由於用了不少時間午睡，為了能完成今天的工作量，我只好加倍努力，但就是要加班也沒有問題的……反正我晚上也不會有其他節目的了……

在我工作中的時候，附近突然發生了一陣騷動，原來是有兩名工友在打架，不過我就只是在一旁看熱鬧，這時監督突然出現，問我為何不去阻止那些在打架的人……

「雖然你這樣說，但我只是在看，又不知道打架的理由……」

監督：「不要強詞奪理了，快點去阻止打架吧，你是男人吧！明白嗎？」

「呃～～～雖然你是這樣說……」

結果，監督見我毫無想去阻止的跡象，於是自己去竭止那正在打架的兩人，監督發怒時也真嚇人，打架中的兩人即時停手了……

好不容易終於捱過了這天，就在我打算離開時，在地盆的入口遇上了也是剛巧下班的監督，這時她已經換過了便服，看起來更加美，本來我是想趁這時挽回今日她對我的壞印象的，不過用工事作話題似乎有點不自然，用打架的事作話題就更加自暴其短……結果在我還是三心兩意時，監督已經一個人走了。

回到家裏後，七福神見我愁眉苦臉，便說要開宴會讓我改變一下心情（……），不過我明天還要早起，所以絕對不可以開宴會的，但這班七福神一於好少理，我有我睡，他們有他們開宴會，結果第二天早上還是遲了30分鐘才回到地盆……

一走進地盆，我就馬上碰到監督了，看見她的樣子十分可怕，就連我對她說早晨亦毫無反應，我心想大概也是因為自己遲到的緣故吧，所以便馬上向她道歉……

「監督，我今天遲到實在是很對不起啊！」

監督：「呃？？」

「我真的是知錯、不會再犯的了，所以請妳原諒我吧！」

今次監督的表情卻又變得很友善……

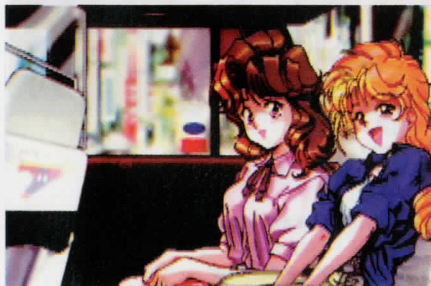
監督：「唔～～～你說甚麼了？？」

「不理加班也好、幹甚麼都好，總之請妳原諒我，很對不起！」

監督：「你說甚麼加班？到底怎樣了？？」
監督竟然對着我笑？我越來越不明白了。
「呃、監督？？我今日遲到為何妳不怒的？」
監督：「因為哩、呃、對了！！你昨日是遲了走的吧？」
「呃、是的，因為午睡得太久，不能在限時內完成工作所以遲走了的！！不過，這又如何呢？」
監督：「對不起哩！要道歉的應該是我才對！」
「是甚麼事呢？？」
監督：「今日因為物料遲了運來，所以工作會在下午才開始啊，其他的人我都在他們離開之前說過了……就只有你因為是遲了走，所以忘記了告訴你知。」
「轟～～～超大的打擊呀，不過，剛才妳可怕的樣子不是在發怒嗎。」
監督：「可怕的……樣子？呀！剛才是因為有沙入眼，我想用淚水迫它出來，所以才會變得很可怕的樣子吧，說起來我昨天沒有告訴你今天下午才開始工作真是很對不起哩！你果然是在發怒吧？」
我總不可能真的對她說「我很怒」吧……
「我一點也不怒……」
監督：「呃、你果然是在怒……唔～～～始終也是因為我的過失……今天我就請你吃晚飯……希望你可以不再怒，下午開始努力吧？」
「呃、妳請我吃晚飯嗎？」
監督：「不是甚麼高級的店來的！」
「不、不，就是再古怪的餸也好，有得吃便OK的了」
監督：「那麼，放工後在入口那裏等吧！！」
「是、是的，明白了！！」
期待着這個晚上的我，以難以致信的速度完成了工作，下午5時就已經可以下班，但這並不代表監督也可以馬上走的，結果我在地盆入口等了一個小時才等到監督出現……
監督：「等了很久？」
「呃、我沒有等過呀！我也是剛剛才來到的！」
監督：「騙人，你明明很久之前就已經在等的……我知你是在等我的！」
「呃、這個，嘻嘻」
監督：「多謝你哩，好了，出發吧！」
就是這樣，我和監督兩人便去吃晚飯了。
「監督，現在我們去哪裏呢？」
監督：「唉，做男仔的靜靜地跟着來吧！」
「呃、是的」
她會帶我去哪裏呢……難道會是酒店？？
跟着當然就會是對我說「吃．了．我．吧☆」！？（一又開始在胡思亂想了）
「嘻嘻嘻～～～」
監督：「喂，你甚麼在自言自語了！就快到的了，跟着來吧！」
「是～～～的」
監督：「好，到了，坐下來吧！」
害我空歡喜一場，原來她是帶我去一間很普通的居酒屋罷了，但說起來我對這個人的事甚麼也不知道，最少連名字也不知就太過份了。
監督：「你一個人在自言自語甚麼？有點可怕哩。」
「呃、對不起，不～～～我是在想還未問監督妳的名字哩。」
監督：「甚～～～麼，原來是這件事嗎！那麼你就估一下我的名字吧☆」
「會是由加莉……嗎」
監督：「答對了～～☆☆，我的名字是三沢由加莉。那麼，我們點菜吧！！」
由加莉點了「一些」菜後，我繼續追問關於她的事……
「由加莉，妳經常來這裏的嗎？」
由加莉：「唔，經常也會來這裏的。這裏的菜價錢平、而且亦相當好吃的！你平常又會去甚麼地方的呢？」
「經常去的地方嗎？唔～～都會是一些清靜的酒吧
由加莉：「呃～～經常去那種地方的嗎！我和妳有點不合襯哩」



「果然是不合襯嗎？」
由加莉：「大概是會花很多錢的吧？？」
「不是去甚麼高級的店來的……」
幸好這時我們所點的菜剛好來到，否則我真的不知怎樣答下去好了。這間店的菜真的不錯，狂擦了一輪後，我再次問關於由加莉的事……
「由加莉，我可以問妳一些事情嗎？」
由加莉：「唔～～，有～～甚麼就問～～啦」
唔，果然由加莉開始有點醉了……
「由加莉，你喜歡哪種類型的人的？」
由加莉：「也沒有甚麼特別指定的類型……總之喜歡了的人就幾時都會是喜歡的類型吧」
「呃～～～」
由加莉：「你這樣的『呃～～～』是很冷淡的回應哩！」
「不，我是覺得這真是成熟的意見哩～～」
就在我想追問下去時，這次被她先發制人了！
由加莉：「等等！由剛才開始都全部是你問我的！喂～～我都有些要問你的！！」
「呃、是，好呀」
由加莉：「你所喜歡的女性是哪種類型的人？」
「這個嗎……那種令你想要保護她的可愛女孩子就最好了。」
由加莉：「呃～～竟然是想去保護人，想不到你也很有男子氣概哩。」
我們兩人之間突然變得沉默起來……
由加莉：「呃、對了，忘記了！！」
「怎樣了呢？」
由加莉：「甚麼事也沒有！」
我不斷追問，但由加莉就像在玩的一樣故意不說給我知，到最後這個謎終於解開了，原來她還約了另一名女孩子在這裏等的，不過這個女孩又到底是誰？
「真是的～～～由加莉，請妳不要嚇我吧！」
由加莉：「嘻嘻，嚇了一跳嗎？？」
「嚇了一大跳啊！那麼……妳和她到底是甚麼關係呢……？」
由加莉：「想知嗎？」
「想知道啊～～」
由加莉：「明白了！但我就是不告訴你知！！」
「由加莉小～～姐，還未可以嗎……請妳告訴我吧～～」
女孩子：「由加莉姐姐，妳在說甚麼呢？？」
「由加莉姐姐？？呃、呃、難道、難道妳兩人是姊妹？」
由加莉：「真是的，難得這麼高興！直美你卻說了出來……」
「妳二人果然是姊妹嗎……」
由加莉：「你這樣說到底是甚麼意思？？」
「沒有沒有、沒有甚麼特別意思的。由加莉，妳



其實是約了直美吃飯的嗎？」
由加莉：「唔，很久之前就已經說過在外面一起吃飯的了，只是兩人很難約在一起……今晚因為兩人都有時間，所以是很久以前就約定的了！嚇了一跳嗎？」
「唔，實在是嚇了一跳啊」
由加莉：「果然是嚇了一跳吧？嚇倒了你，不好意思呢！！」
「喂喂，直美她是幹甚麼工作的？」
直美：「我的工作嗎？」
由加莉：「STOP、你估一下吧！！」
「由加莉，又怎麼了？」
由加莉：「不好嗎？這樣才熱鬧的嘛」
「明白了」
一要玩問答題，又令我想起真穗子的事了。到底直子的職業會是……
「難道會是一名普通的OL」
由加莉：「！！BINGO！你很清楚呢，答對了！」
直美：「我看上去像一名普通的OL嗎？」
「唔～～這個嗎，一看就覺得『是個OL嗎』了！」
直美：「太好了，我看起來像個OL哩！」
「為何看起來像OL會好呢？」
直美：「我是很嚮往普通的生活的！」
「呃，怎樣嚮往呢？」
直美：「在普通的大學畢業，成為普通的OL，普通地結婚，建造一個普通的家庭是我很嚮往的，這是我自小的……太過普通，會很無聊吧？」
「沒有這樣的事，我也覺得這嚮往很好啊！」
由加莉：「怎樣了，我妹妹由加莉很可愛吧？」
「唔～～，是我所喜歡的類型哩～～」
直美：「不要～～，你是在騙人的。」
我和這兩姊妹再談了一會後，由加莉向我提出了一個很難回答的問題……
由加莉：「假如，我是說假如，若是你不得不在我和直美之中選其中一個的話，你會選哪一個？」
「呃～～，不可以不選的嗎？？」
由加莉：「說到底我也是說假如……哩」
結果也要面對這種問題了，要我在她們之中選一個，我實在是做不來……
由加莉：「喂，告訴我吧？我和直美，選哪一個?」
「假如無論如何也要說的話」
唔～～，這一刻無論如何也要決斷的了……
「說是哪一個的話……會是直美吧」
直美：「不要！你只會騙人的！」
「這……不是騙人的……」
由加莉：「呃、已經是這個時間了嗎！？今日已經很晚了，我們就此結束吧」
「呃、這麼突然？再一會不好嗎！」
由加莉：「是嗎，那麼回去三個人再飲吧？這樣好嗎？」
「是、是的，我一定會跟着來的」
跟着我們便結了帳，到店外截了一部的士。原來由加莉和直美兩人都是自己一個人住的，想到這一點時，竟然被她們兩姊妹看穿了我別有用心……真失敗，談到我自己的家時，我一時口快說了自己是和外天及六名老頭子一起住，幾經辛苦才掩飾過去，不過當我們要下車時，直美她卻……
直美：「由加莉姐姐，我還是回去了！」
由加莉：「呃！為甚麼！」
直美：「由加莉姐姐拜托你了！」
「拜托我，到底……」
就這樣，我來到了由加莉的住所，不愧是女孩子的房間，打掃得相當趕淨，梳化上放着一些布公仔……這時由加莉亦坐到梳化之上了，面對這種情況，自己內心的天使和惡魔難免又要展開一場大戰……
自己心中的惡魔：「這種晚上男女二人共處一室，目的只會有一個的！」
自己心中的天使：「不可以的～～只想着這種事的話，會放過了真愛的！請你冷靜一點吧！」
自己心中的惡魔：「這樣好嗎？這樣好嗎？這麼好的機會說不定不會再有下次的了……」

自己心中的天使：「不要呀，不可以輸給這種誘惑的！」

算了，還是和由加莉閒談一會，冷靜一下吧……

「由加莉，放假時通常妳會幹甚麼的？」

由加莉：「這個嗎，會在健身中心玩健身吧。」

「由加莉妳玩健身的嗎？」

由加莉：「沒錯！現在女孩子也很需要體力的啊！你放假又是幹甚麼的呢？」

「放假的時候，我大概會在家打機啦、睇電視啦，呀，不過最近連INTERNET也開始有玩了！」

由加莉：「呃，你很厲害呢～～～」

「嘻嘻」

由加莉：「你也要多些做運動才可啊！」

「是～～的，那麼現在就兩個人一起做運動吧～～！」

由加莉：「你又在想些怪事情了嗎？你真是咸濕的！」

按倒她還是不按？怎辦好？

自己心中的惡魔：「你想甚麼了，答案就只有一個！」

自己心中的天使：「再想真一點呀！」

結果，我還是選了天使這一邊，但由加莉卻在這時走了去沖花灑涼，雖然口裏說着說着是不去看，到最後我還是走了去看，不過浴室裏水氣很重，於是我找來了七福神，打算叫他們幫我清除這些煩人的水氣，想不到這班傢伙竟然不肯幫我，幸



好最後還有弁天幫我，總算讓我看到一些好鏡頭。

由加莉回到大廳時，身上就只穿着內衣，雖說她是一個人住，但對於我來說實在是過激了一點，不過由加莉似乎是有意作弄我，故意擺出一個誘人的姿態……



由加莉：「你有女朋友嗎？」

「女朋友嗎？」

她這樣問我，難道是在引誘我？當然一定要答她「沒有女朋友！」吧。

「我沒有……女朋友」

由加莉：「果然哩！」

「太、太過份！竟然說『果然哩！』，就算是由加莉也是太過份了！」

由加莉：「哈、對不起哩！傷了你！其實你很有魅力的哩！」

「你只會騙人的……」

由加莉：「不是騙你的啊……我經常都是在只有男人的地方工作的吧？所以我經常都想着絕對不可以輸給男人的！不過自從遇上你之後……」

「由加莉，妳現在不想着不可以輸給男人了嗎？」

由加莉：「唔……不知為何看着你便有這種想法了！」

「我甚麼也沒有想過啊！我又失敗、又蠢、又沒有教養、樣子又不好、而且又沒有錢、又沒有運……」

由加莉：「你沒有留意到自己的優點嗎？」

「我的優點？是甚麼啊？？我有甚麼地方是由加莉妳覺得好的嗎？」

由加莉：「嘿嘿，果然是沒有留意到的哩！你不明白的事便會說不明白，這種率直是很好的啊……」

「由加莉……」

接着下來所發生的事，還是留待各位自己看好了……

回到家裏的我，竟然收到了直美的電話，她說有些說話想和我說，約我晚上10時在那間居酒屋見面，我當然是準時赴會吧……

「直美……妳那麼想見我嗎……？」

直美：「嗯……很想見你啊！」

這時剛好食物來到，於是我便一邊吃一邊試圖說服她……

「直美妳真是很可愛哩，是我喜歡的類型啊～～」

直美：「你只會騙人的，嘿嘿」

「是真的啊！真的是我所喜歡的類型啊」

直美：「這句話連由加莉姐姐也沒有對她說過的嗎?」

「呃～～……」

直美：「唔，這種事怎也好了，飲杯吧！」

「明白了！」

跟着我們一直飲到深夜，然後我們截了一部的士，直美她只叫司機一直往前駛，跟着她忽然這樣問我……

直美：「喂？你果然是喜歡由加莉姐姐的？」

「……這個……」

的士司機：「兩位，跟着怎樣呢？」

直美：「呃、這裏就可以了，麻煩你停車吧。J.J，你可以來我家嗎？」

「呃，是的，當然沒有問題了。」

走進了直美的房間後，她說要換衣服，於是我便坐在椅子上等她，這時弁天出現，言談之間我才知道原來她一直以來都是很清楚我的一舉一動的，這麼說的話，不就是連我和莉奈、真穗子等人所幹過的事她也一清二楚！？不過我和弁天說再見時的話卻剛好被換了衣服回來的直美聽到，而她亦因而起了疑心……





直美：「喂！」

「甚麼？」

直美：「我可以問你一些事情嗎？」

「好啊！」

直美：「你剛才是和甚麼人在說話嗎？」

「…………完全沒有啊！」

直美：「你真是很古怪呢～～」

「怪？」

直美：「雖然不說得上是很奇怪，但實在是有點古怪呢～～」

「沒有這回事啊～～很平常的、很平常的！」

直美：「是嗎～～，之前你也在的士中說過六名老頭子和弁天之類的話吧？」

「不、那是……我是說假如座上六名老頭子的話，連的士也會滿座～～～的」

反正說了她也不會相信，還是編個大話騙她吧……

「直美，或許妳不會相信，但真的是～～甚麼也沒有的啊！」

直美：「真的？」

「唔。」

直美：「呃，對不起呢！」

「呃?」

直美：「甚麼也沒有拿出來，你等等我去拿些飲品出來吧！」

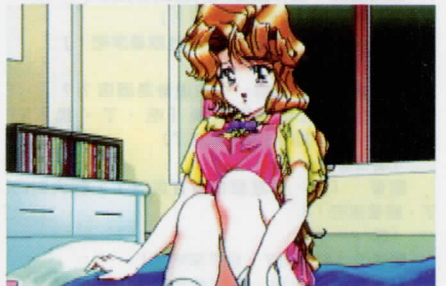


「啊，嗯。」

趁着這段時間，我馬上找弁天來商量一下關於直美的事，最簡單的方法當然是消除直美的記憶吧，但當弁天說到施法對像所有記憶也會消失後，我當然是不讓她這樣做了，這時她卻說大可將七福神的事一五一十地告知直美。

果然，直美以為我是在說笑話，所以一點也不在意，反而我一個不少心就從椅子上跌了下來，直美亦忘了關於七福神的事，改為談到吃晚飯時所談的事……

直美：「當時你是選了我的吧……那個……」



「當時……」

直美：「等等！不要再說下去了！」

「怎麼了？突然靜了下來！」

直美：「……我只是想到一點關於由加莉姐姐的事！說不定……由加莉姐姐是喜歡你的……」

「……不過我是對直美……」

直美：「話說回來……你說喜歡我是真的嗎？」

「我是喜歡……直美的……直美你又覺得我怎樣?」

直美：「我是……很喜歡你的！」

我一時心急，撞了過去直美那邊，不過亦因為這樣而找到了藉口，以替她按摸為理由…………

第二天晚上，我又再約了由加莉和直美兩人到居酒屋見面，最初兩人的心情都是很好的，不過……不過……當由加莉飲酒睡着了時，因為直美想將我和她的事告訴給由加莉知，我當然是馬上阻止吧，於是便令到直子哭了起來，跟着由加莉便醒了過來，追問為何直美會哭，我唯有承認自己是一腳踏兩船，本來由加莉亦打算將我讓給直美的了，但偏偏直美又要和由加莉共同進退，結果我又再次……唉！

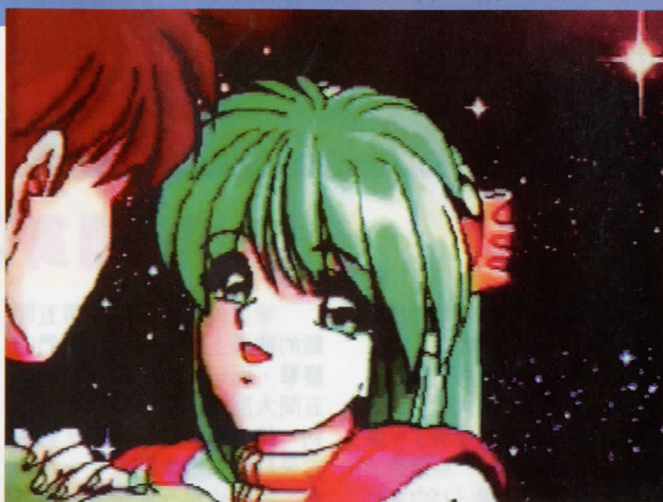






七福神終於也要走了，不過弁天的力量卻在逐漸減少中，原來是因為她喜歡了我這個凡人，而且她更選了寧可不回天界也要留在我身邊，雖然她每次幫我認識到的人最後也沒有結果，但我相信這次一定會有一個完滿結局的！









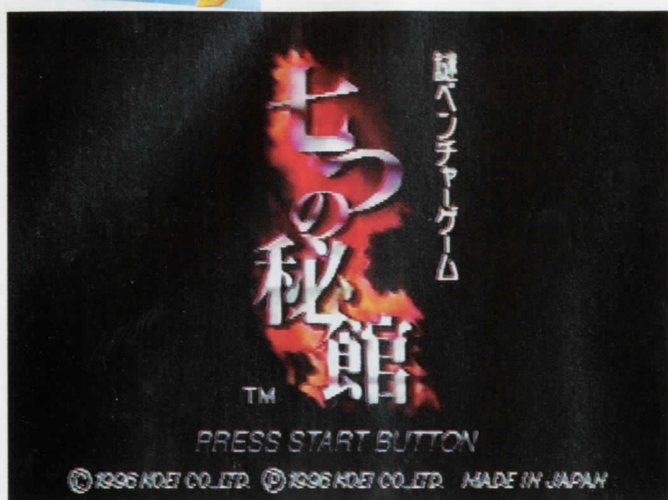
快速攻略流程圖

見る⇒建設現場＊４回
考える⇒スワテイの事＊３回
考える⇒いろいろ＊４回
話す・聞く⇒作業員Ａ
見る⇒辺りの様子
見る⇒建設現場
見る⇒謎の美人＊２回
考える⇒美人
考える⇒いろいろ
話す・聞く⇒美人＊４回
見る⇒謎の美人
話す・聞く⇒美人
話す・聞く⇒作業員Ａ
話す・聞く⇒監督のこと
話す・聞く⇒作業員Ａ・Ｂ
考える⇒監督のこと
見る⇒辺りの様子
話す・聞く⇒作業員Ａ・Ｂ
考える⇒昼飯の事
選２．コンビニ行って、パンでも買って済ましちゃえ！
見る＊２回
考える⇒弁当の事
考える⇒監督の事＊2回
捜す
考える⇒今の状況＊2回
考える⇒仕事の事＊3回
仕事をする⇒砂袋を運ぶ＊3回
仕事をする⇒穴を掘る＊3回
仕事をする⇒資材を運ぶ＊3回
見る⇒辺りの様子＊2回
見る⇒ケンカ＊4回
選１．「･･･俺はただ、見てた　だけで・・・」
選2．え～～～っそんなこと言っても･･･
見る⇒監督＊2回
考える⇒監督の事＊2回
話しかける⇒監督＊4回
考える⇒監督の事
選1．だめだめ、明日早いんだから宴会なんて、絶対だめ―
見る⇒辺りの様子＊2回
見る⇒監督＊2回
話しかける⇒監督＊2回
考える⇒監督のコト＊2回
選2．とは言っても謝った方がいいのかな・・・

見る⇒監督
話す・聞く⇒監督
考える⇒時間の事＊3回
見る⇒辺りの様子＊2回
考える⇒監督のコト
選２．ゆかり・・・かな
注文する
話す⇒ゆかり
選２．落ち着いて、静かなバーかな。
考える⇒その他の事＊2回
考える⇒ゆかりの事＊2回
話す・聞く＊3回
選２．守ってあげたくなる様なカワイイ女の子がいいなぁ
選１．気になるから、教えてもらう
話す・聞く⇒ゆかり＊2回
考える⇒ゆかり＊2回
話す・聞く⇒ゆかり
見る⇒隣の女の子
話す・聞く⇒ゆかり＊3回
選２．うん、ケッコウびっくりしたよ！
話す・聞く⇒なおみ
選４．もしかしてゴクゴク、普通のＯＬさんでは
話す・聞く⇒なおみ
選１．ぱっと見て、「ＯＬさんかなぁ」と思ったよ！
考える⇒ゆかり
見る⇒ゆかり
見る⇒なおみ
話す・聞く⇒ゆかり
選２．う～～～ん、タイプだなぁ～～～
話す・聞く⇒なおみ
考える⇒これからの事
話す⇒ゆかり
考える⇒質問の事
話す⇒ゆかり
選２．なおみさん・・・かな
見る⇒辺りの様子＊4回
見る⇒ゆかり
考える⇒この状況＊2回
話す⇒ゆかり＊２回
選１．家でゴロゴロかなぁ
話す⇒ゆかり
考える⇒この状況＊2回
選２．エンジェルさん、ありがとう
考える⇒シャワーの事＊4回

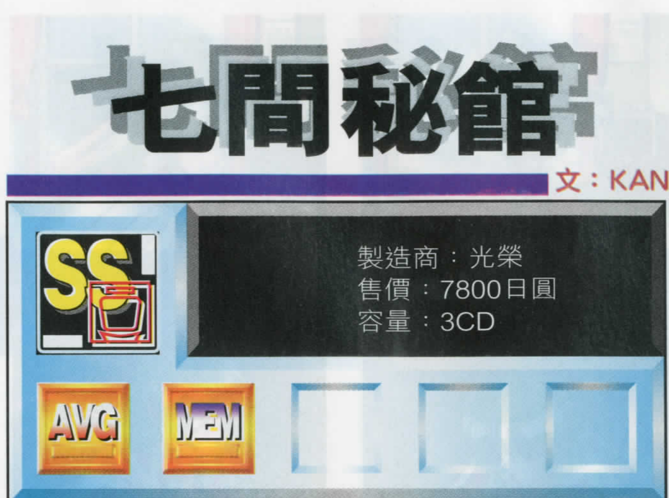
見る⇒辺りの様子＊5回
見る⇒シャワーシーン＊3回
考える⇒湯気の事＊3回
見る⇒シャワーシーン
考える⇒湯気の事
見る⇒七福神
考える⇒湯気の事
考える⇒スワティの事
話す⇒七福神様
見る⇒スワティ
考える⇒いろいろ
話す⇒スワティ
見る⇒ゆかりさん＊4回
考える⇒いろいろ～～～＊2回
選１．そろそろ、お部屋にもどろっ～～～と！
見る⇒辺りの様子
考える⇒シャワーシーン＊3回
見る⇒ゆかりさん＊2回
考える⇒ゆかりさん＊3回
話す⇒ゆかり＊5回
考える⇒ゆかりの言葉
話す⇒ゆかり
考える⇒彼女の事＊2回
話す⇒ゆかりさん＊3回
考える⇒ゆかりさん
話す⇒ゆかりさん
選１．きつく、抱きしめる
考える⇒ゆかりさんの事
話す⇒ゆかりさん＊2回
選１．なんだろう？？？
話す⇒ゆかりさん
考える⇒ゆかりさん＊3回
・
・
・
・
・
見る⇒店内＊2回
考える⇒いろいろ＊3回
見る⇒なおみ＊2回
考える⇒なおみ＊3回
話す⇒いろいろ
話す⇒注文
話す⇒いろいろ＊2回
考える⇒いろいろ＊3回
話す⇒なおみ

考える
選２．口説いてみるか
見る⇒辺りの様子＊2回
考える⇒なおみ＊2回
話す⇒なおみ
見る⇒辺りの様子＊2回
考える⇒なおみの事＊3回
見る⇒スワティ＊2回
話す⇒スワティ＊2回
考える⇒スワティ＊3回
話す⇒スワティ
見る⇒なおみ＊2回
話す⇒なおみ＊3回
選２．最後までウソをつく
考える⇒スワティ達の事
話す⇒スワティ＊4回
考える⇒イロイロ＊2回
見る⇒なおみ
考える⇒イロイロ
話す
選１．俺には・・・
見る⇒辺りの様子
考える⇒イロイロ
話す⇒なおみ＊5回
考える⇒イロイロ＊3回
話す⇒なおみ＊2回
見る⇒なおみの事
考える⇒なおみの事＊2回
話す⇒なおみ＊２回
選１．「・・・でも俺は、なおみさんの事が・・・」
話す⇒なおみ＊3回
考える⇒なおみさん＊4回
話す⇒なおみ
見る⇒なおみ
考える⇒今の事
話す⇒なおみ
考える⇒痛の事＊3回
選２．「スワティに頼もう」
考える⇒これからの事
選１．やっぱり、愛のマッサージかな・・・
・
・
・
・
・



七間秘館

文：KAN



勇闖第五間館

由於第四間館前面的湖水被機關弄乾，只餘下乾沽了的河床，故一平就可以利用這條乾沽了的河床而逃離這間大屋。而就在這乾了的河床上，發現了一個鐵箱，而內裏則藏了一條鎖匙，這就是小提琴形之鍵（バウオビンの形の鍵），而一平把它收好後，便往第五間館進發。

幸好的是，於通往第五間館的通道上沒有受到壞蛋們的襲擊，而一平也平安地到達第五間大屋的門前。剛才不是拾到一條小提琴形之鍵嗎？就用它來打開這扇大門吧。一跑進去，發現這是一間很富音樂色的大屋來，所以於這個於這個大廳中，就掛了兩幅非常有名的音樂家之油畫，它們分別是貝多芬及莫扎特。而在兩幅油畫的旁邊，則各有一扇門，但不知何解被鎖上了。唔，看來打開這扇門的方法應該是藏於這個大廳中的，那麼就四處調查一下先吧。原於這個大廳中共放了四個鋼琴，而且其中有三個鋼琴的前面還有一骷髏骨頭啊……，不過看真些原來只是一些機械人來（想嚇死人咩）。不過經過一番調查後，看來對解謎起不了些甚麼幫助，還是不理也罷了。然而就在此時，一平在大廳之最左及最右方，則各放至了一座書架，而上面可像是放了一些有用的東西。









書架上的樂譜

首先一往大門左邊的那個書架作調查，原來這是一個樂譜架來的，而上面也放了好一些樂譜，是可讓一平取去的，它們分別是（熱情スコラ）、（きらきら星スコラ）、（夜想曲スコラ）、（愛之夢スコラ）及（トロイメライスコラ）。哈哈，若果要小弟彈琴才可解謎就真是大件事了，可能一輩子也不能逃離這間大屋哩。WELL，還是繼續調查吧。還記得於大廳之最右方還有一個書架的嗎？還是先去這裏瞧瞧才算。然而於這個書架上卻沒有放甚麼樂譜上去，只是放了一些機械鋼琴用的條形碼帶，然而這些碼帶亦可被一平取走的，它們分別為：（熱情リ-ル）（きらきら星リ-ル）（夜想曲リ-ル）（愛之夢リ-ル）（トロイメライリ-ル）唔？這些條形碼帶的樂曲不是跟剛才所取到的樂譜之樂曲一樣嗎？這又跟解開這間大屋的謎有何關係呢？剛才不是說過這間大廳中是有四座鋼琴的嗎？而其中三座卻被那些骷髏骨頭所佔據了，那即是說還有一座鋼琴是可讓一平作調查啊，好，就去看看。原來這是一座機械鋼琴來的（即係能夠自己彈出音樂嘅隻鋼琴），那麼剛才所拾回來的條形碼帶能否於這個鋼琴上使用呢？



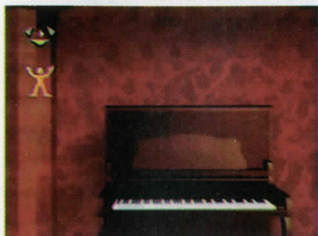




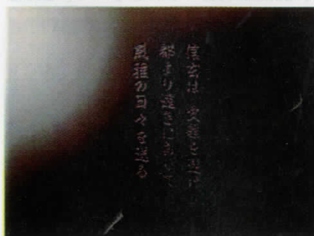


用鋼琴去開門

也許遊戲設計者想大家於這裏輕鬆一下，所以於這裏是會讓玩者們聽聽這些鋼琴音樂的，哪怎樣才可以聽到呢？方法很簡單，只要在這鋼琴面前使用那些條形碼帶便可。不過，大部份之條形碼帶都是不能替一平解困的，只有兩條條形碼可以，它們分別是（熱情リ-ル）及（きらきら星リ-ル）。當一平將它們分別按上於這個鋼琴時，就不知從哪裏傳出一些機關的聲音。咦？莫非於油畫旁邊的那兩扇門已經可以打開了嗎？於是一平便往左面的那扇門跑過去。果然，這扇門已經可以被打開了，那當然要走進去調查啦。然而於內裏的，亦是放了一些鋼琴於裏面。而經過一平的細心調查之下，他於房門右邊的那座鋼琴上，發現了一些字，但字內之意思好像跟玄信公有着甚麼重要的關係。另一方面，於這座鋼琴的對面還有一庭啡色的鋼琴，而且上面還印有炎之料理人一周富德的嘜頭啊。而再加細看下，便發現上面也刻了些字，意思大至是說：「放貝多芬的放大鏡於月前」，可是現在卻沒有甚麼放大鏡啊，只可取去（月光のスコラ）。然而另外一方面，於這房間中還有兩、三座鋼琴的，不過到現時為止，它們也起不了甚麼作用。那還是到別的地方瞧瞧先吧。









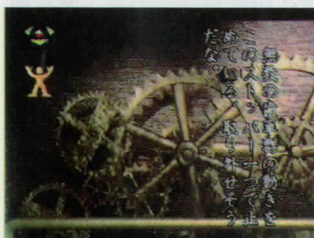
轉動風車

於這間房間另外還有兩條通道的，其中一條是通往地庫，於是乎一平就跑了落去看過究竟。一落到去，就見到一排音符形的按鈕，而且還分為紅白二色，那當然可讓一平去按下啦，但由於情報不足，還是遲些吧。然而於這些按鈕的右邊，還有一個手掣，而於這個手掣的旁邊之牆上，又刻了好一些字於此，而它們的內容是跟那些紅白鍵有關的，不過卻沒有教你怎樣去按。（即係廢話）於是乎一平就只是按過那個手掣，便跑到地庫別的地方作調查。原來於這個地庫中，是裝設了一座大型齒輪的。而且只要一平動一動這個齒輪，位於大屋外的大風車便會轉動，這不是跟卷軸《北斗之影》所指示的一樣嗎？但這樣做又有何作用呢？唔，然而於這齒輪的右面，又發現多一個手掣，但當一平按下後亦是沒有甚麼特別之事情發生。於是乎他就覺得這裏可調查的東西已差不多了，便離開了這間房間。

各位還記得於大廳之中，還有另外一扇門是 被打開的嗎？這就是於油畫右面的那扇門，然而現在就讓一平去這裏冒險一下吧。當一平跑了進去後，才發現這房間的間格跟對面的差不多，亦是放滿了鋼琴的。









鋼琴上的照片

一當然，一平又要於這裏調查一番啦。然而於房門右邊的那座鋼琴上，發現了一些古古怪怪的東西，這就是志茂田景樹叔的照片呀。（其實應該話係周平嘅照片至啱）若果阿一平跟它對話的話，它就會「顯靈」，回答一平的問題，還手指指的指向上面，莫非……，這間大屋的出口就於上層？而且最古怪的是，於這座鋼琴中更藏了一枝「鍾乳石之笛」（鍾乳石の笛），還是快快把它收好吧。然而這裏雖然也有不少鋼琴，但可以提供情報的鋼琴已沒有了，還是快快跑上二樓作冒險吧。

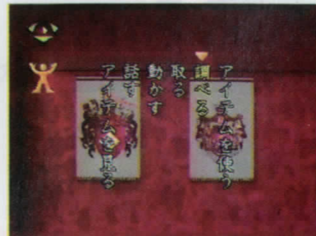
原來這間大屋的二樓，亦是一個大廳來，而且於大廳之中央，亦有一座黑色之鋼琴，而於遠處更放至了一座巨形的管風琴。而於某一些的牆，上更刻有一些非常精細的徽章，但按下去的話，又沒有甚麼特別的事情發生。不過不是所有徽章也沒用的，其中接近樓梯的那片牆上，有一個麦形的徽章，只要一平將這個徽章按下的話，便會被吸到別的地方去……。

原來這個大廳是別有洞天的，於這片牆之後面還有另一個秘密的房間。於這裏放了好一些書架，而且上面所放至的物品非常多，包括「羽毛筆」（羽根ペン）、（ヨハネ受難曲リ-ル）、（フ-ガの技法リ-ル）、「眼鏡」（眼鏡）、「放大鏡」（ル-ペ）、「十字架」及（マダイ受難曲リ-ル）。









替你彈鋼琴的玲子

而在這秘密房間之盡頭，又有一座貝多芬的人像，如果把它調查的話，阿永井叔就會告訴一平一些關於信玄公的事蹟，看來會跟解以後的謎有着莫大的關係。當一平把這些也取走後，便可以離開這間房間。當他回到大廳中，發覺這裏也放至了一座鋼琴。不如就彈一彈吧。當一平把（月光のスコラ）放至於琴面時，特別的事情就發生了，那個迷之少女—玲子又再出現，而且還會替一平把這首曲彈好。跟着，由天窗上的陽光射於放大鏡上，於是乎於管風琴上就出現了一句說話，說甚麼黑暗的地方就是出路。於是乎一平就跑回落去地庫去。

於地庫中，是有一個組音符形的鍵，而這亦是這間大屋最難解的謎。經過小弟一番努力後，解謎的方法如下：首先從最低音的那個鍵按起，當按至第四個鍵（即是白色的ソ），便可以得到三樣道具：手電筒、火柴及蠟燭。跟着一平再由最低音按至最高音，再由最高音按至最低音，再按「ラ」鍵，秘道便會打開。原來這條秘道，是通往另外一間小屋的。而一平可以於這裏的小木台上取到好一些東西，它們包括：「卷物」、「神鏡」及「勾玉」。而在這小屋的最後面，卻掛了一幅寫上「風林火山」的字畫。





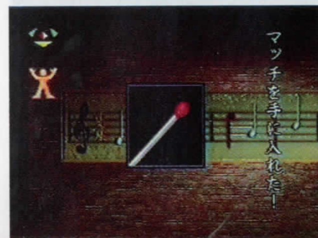




逃出第五間館

原來於這幅字畫的後面，是藏了一把「神劍」的，那當然要取走啦。但當一平離開這裏的時侯，卻遇上一大群野狗，於是乎一平就利用那顆煙玉來逃出生天。當一平利用沿路跑回大屋中之鋼琴之房間時，發現有一扇門是未能打開的。於是乎他就於門前的那座啡色機械鋼琴前使用（フーガの技法リ－ル），那旁邊的門便可以打開。一入到去，就要使用火柴，將耳塞變為蠟之耳塞，再使用之。一落到去，原來這裏是一個地洞來，而那手電筒亦會自動啟動。但到盡頭時，卻發現有一些螢火蟲於此。調查後，再使用神劍的話，便可通過之，而且還可拾到「鍔」。而這裏還有四個山洞的，先去最右手面的那個作調查吧。這山洞之盡頭有一文字，是可以放至勾玉的。放至後再往右二的那個山洞，這裏可取回勾玉，但離開時會被不動明王像所傷。但不要緊，因為於右三那個山洞中可以無次補充體力。當補充過體力後，便可往最左手面的那個洞。但這裏面亦有三條分枝路，最右手面那條路是沒用的，而左手面的那條通道是可取去一個「鐵鍋」，而中間那條路亦是出路。但於這裏是會有舊鍾乳石在阻街，只要使用「鍾乳石之笛」便可通過之，可往第六間館進發。

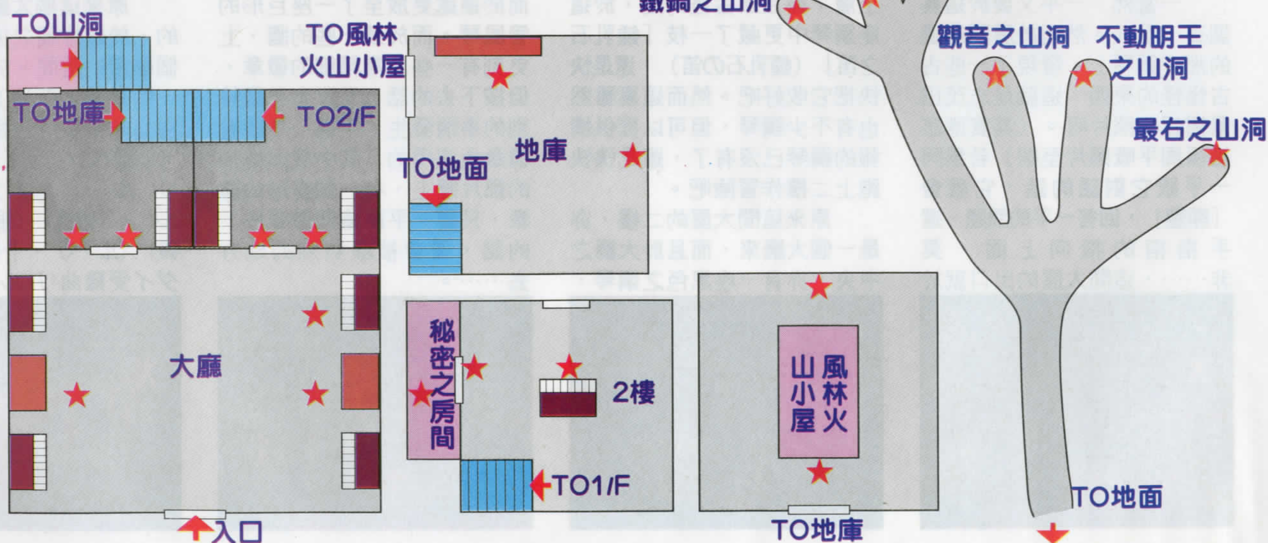






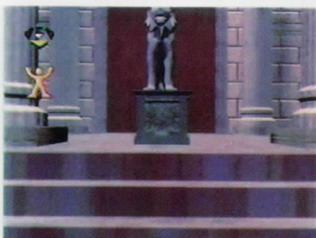


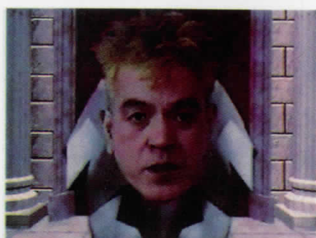
音樂之館之地圖



第六間館─非常古怪的獅子頭

當一平利用過那枝鐘乳石之笛，把阻着他的那塊鐘乳石弄走後，於前面等着他的，就是通往第六間館的通道。而當一平一跑回地面，就見到玲子在一顆大樹旁望着他。剛才她也幫了一平不少忙哩，就小KAN KAN於畫面所見，看來阿玲子小姐對一平也非常的着緊，也許已經暗戀着他了。不過當一陣風吹過後，玲子便消失於這片草原上，而眼前的就是第六間館了，那麼就勇往直前的，把玲奈這個茶煲救出來吧。而於第六間館的大門前，有一座非常古怪的石像於此，原來是一個石獅子像來的。還是不理這些了東西了，把大門開了才算吧。然而一平跑到這扇大門前，再把他身上所有的道具也用齊，可是也不能把這扇門打開呀，哪怎麼辦好呢？而現在可以被調查的，就只有那個古怪的石獅子像，好啦，唯有向它埋手吧。但是一經一平調查後，那個石獅子像就起了異樣，跟着就發生一些不可思義的事，就是那個石獅子頭居然變了阿志茂田景樹啊！（有鬼呀）而且還告訴阿一平一些關於開門的關鍵。但由於小弟日文聆聽毛方面不大靈光，故只好自己慢慢試了。









非常古怪的開門方法

當一平見到那個石獅子的座時，便發現那個座是可以被移動的。移動之後，再跑到那個石獅子處，再使用火柴，那麼奇怪的事情就發生了。本來是面向屋外的獅子，現在居然作一個180度的大轉身，使獅子面向大門。就在此時，從獅子口中還放出火炎來，而且還把那扇門的一些質料溶掉。就是這樣，這扇門就可以打開了。（咁都得？）一跑到進去，才發現這是一間充滿古埃及色彩的大屋來，而且於一平眼前的，好像是一座獅身人面像來，而且還好像被一些木條所封鎖着哩。而就在這個獅身人面像前，還有一盆沙於此，只要一平把這個盆的塞弄走，那些沙便會流掉，露出一些刻於盆上的字來，唔……，不知這些提示對一平有着甚麼重要的影響呢？不過這個石像可以調查的東西好像已沒有了，還是離開吧。首先一平先往左面的通道作調查。原來於這裏亦放了一座石像來，由於小弟的西史一向都是麻麻地，所以也不知道那個石像是誰來的。不過經調查後，卻發現它手上有一個空的玻璃杯，還可以取走的啊，於是乎一平便想也不想便把它「據為己有」。









死亡陷阱

當取過這個空的玻璃杯後，一平便繼續向左行，而他亦來到一扇木門前，不過這扇門好像是打不開的啊，那唯有到別的地方調查吧。而這時一平也發現原來這個大廳亦是被設計成一個迴廊，即是無論一平怎麼行也可跑回起點的。於是乎一平就放心的向前行。而當他轉多兩個彎後，就發現有又有另外一扇門，而且還沒有鎖上的哩，啊啊，今次冇死啦，一於跑進去作調查調查吧。不過當一平走進這間房間時，卻不知是否踏了甚麼機關，大門突然被關上，而且於房中的那些獅頭還不停地流出些水來，而且還使整個房間也足滿了水。呀呀，怎麼辦？那唯有等救護車送一平去急救，而你，就只好接受GAME OVER的命運……。所以各玩者記得記得，這間房間是不可以進去的啊。WELL，若果一平不跑進這房間的話，那可以跑到哪裏呢？就在一平繼續向前時，又發現一條可以通往二樓的樓梯，不過大廳都還未調查完，不用心急跑往二樓啊。所以一平暫時不理這條樓梯，繼續向前行。而就在這條樓梯的旁邊，又有一扇門啊，而且亦是沒有上鎖的。之不過經筆者試驗後，發覺這亦是一個會令玩者GAME OVER的陷阱來，不同的是流出的不是水，是沙而已。









石像上的手扣

當一平別過這間陷阱房間後，便繼續向前行。而他向右轉多一個彎，再向前行時，就又會發現多一扇門，不過到現時為止好像是不能打開的哩。於是乎他就不理這扇門，繼續向前進發。而就在這扇打不開之門的對面，又有一座石像，不過……，它又是誰呢？這方面小弟就不大清楚囉。只知道在調查後，發覺它身上有一古怪的東西，這就是於其手上的手扣，而且是可以讓一平去將它移走。不過不動由至可，一動就大件事咯。由於那石像之手扣被移開了，那麼它的手便可自由活動，而它就「輕輕」的把手一揚，便將旁邊圍着獅身人面像的木條弄破，就是這樣，一平便可直接向那獅身人面像調查了。

當一平向這個獅身人面像作調查時，發覺沒有可以移動或取走的東西，只是得到一些情報。就是於獅身人面像下是有一個紋章的，而這個紋章是跟那兩扇打不開的門上之紋章是一樣的，只不過是倒轉罷了。唔？莫非這又一個謎的甚麼線索來嗎？WELL，還是不要想這個先，繼續調查吧。剛才及一平不是發現於那兩扇「陷阱門」之中間是有一條樓梯是可以通往二樓的嗎？不如現在就往這裏作調查吧。





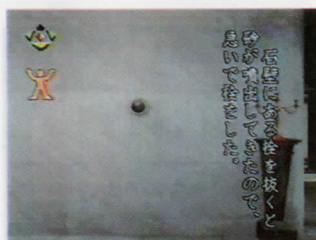




水之按鈕與沙之按鈕

當一平跑到上二樓，就發現於樓梯口的左面及右面，都各有一個燭台及一個按鈕，於是乎一平就先向樓梯右面的那個按鈕作調查。但當一平把這個按鈕按下時，這個按鈕就不知何解的流出一些水來，而阿一平亦會自動的將那些水注於那隻空杯處。當一平將那隻空杯注滿水後，便可以往後面的那個按鈕再作調查。當一平按動這個按鈕時，它就會流出一些沙來，但由於一平的那個杯中已有些水，所以不能再放些沙進去了。然而看來這大屋之二樓可作調查的地方已沒有甚麼啦，唔，還是跑回落去大廳吧。

而剛才一平不是發現了有兩扇於大廳的門是不能打開的嗎？而現在終於知道打開它們的方法了。原來這兩扇門之上也有一個紋章，只要一平把這個紋章的上下倒轉，這扇門便可打開。當一平知道這個開門的方法後，就先跑進大門左邊的那扇門作調查。一跑進去，才知道這是一間細得可憐的房間。而內裏有用的東西實在有限，不過這樣也好，可以省點時間不用四處找。而就在此時，一平於一個架上找到一個石膏像來……。





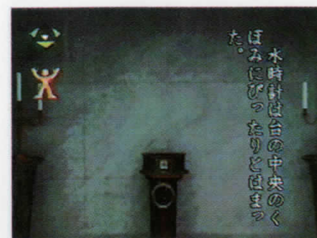




水之時計與沙之時計

而剛才一平不是取了一杯水的嗎？就將這杯水淋於這個石膏像上吧，而就是這樣，於這架旁邊的牆被打開了，亦露出另一間秘密之房間。而於裏面所放至的，就只有兩個燭台及一個平台，而現在一平要做的，就是要把那個水之時計放於那個平台之上，跟着就會不知於哪裏傳來一些機關的聲音。看來，又有一個迷被一平解開了。然而各位聰明的玩者，現在也知道另外的一個謎是應怎樣的解吧。不錯！首先一平跑到二樓，弄一杯沙來，跟着再走到另外一扇大廳中開不到的門，又把這扇門上面的紋章倒轉，便可內進。入到去後將沙倒於石膏像上，便可以將秘道打開。入到去後再將那沙之時計放於台上。如是者，大屋的二樓便會有非常巨大的變化。當一平聽到那些機關的聲音後，便立即跑上二樓。這時他才發現二樓不知何解大了許多，而且還拾到兩條鎖匙，分別是「黃金之鍵」及「白銀之鍵」。可是當一平把這兩條鎖匙「據為自有」時，這間大屋的大廳又起了些甚麼巨大的變化。於是乎一平便跑回大廳。然而，一平卻發現對着大門口的那個獅身人面像不見了，而且還變了一條通往地庫的樓梯。那麼，就跑落去瞧瞧吧。







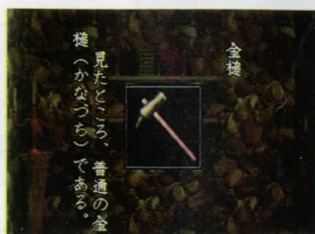


大屋之地庫

然而於這地庫所放的，大部份都是一平祖先的遺物，唔，還是調查一下先吧。原來於樓梯的旁邊，掛了一幅畫，而畫上則有九格圖案，而其中一格，就是「武田菱」，是跟於第五間館那秘道之按鈕是一樣的，好，就按下它吧。然而一按之下，又有一條秘道被打開了，於是乎一平便跑進去調查一番。而他於內裏的一個架上取走了兩樣物件，分別是一個金鎚及一個鉗（ペンチ）。而且一平還在這裏發現了一首詩哩，而內裏的內容好像是跟這七間秘館的重要解謎物件有關。當一平調查過這些後，便跑回地庫中。然而於樓梯的右面，一平又發現了一座這七間秘館的模型，而且模型上有一些棋子，而且那些棋子之造形是以各館之解謎原素為題材的，而現在一平要做的，就是要把這些棋子按次序放於不同之館處，而剛才那首詩原來就是提示來的。而經過小弟之試驗後，放至棋子的次序如下：女王→沙漏→鋼琴→猴子→獅身人面像→孔明。那麼哪一隻棋子應放於哪間館呢？其實所放之位置是女王→第二間館、沙漏→第五間館、鋼琴→第六間館、猴子→第四間館、獅身人面像→第三間館、孔明→第一間館。然而就在這個模型的對面之牆上，掛了一張旗及一個鋤頭，而經一平調查後……。









地下水道

而經一平調查後，發覺那個鋤頭後面，原來是藏了一條「北斗之鍵」的，那當然要取走啦。取坎這條鎖匙後，一平便發現於他身邊有位叔台望着他，原來又是阿志茂田叔的畫像，那當然要跟他談話啦。而當一平跟他談過後，便可移動那個模型，跟着便會跌落地下水道中。一跌落水，第一件事是要取去一隻船、一個水晶燈及一卷卷軸，而卷軸上所記載的，大至是説有位叫喜兵衛的叔台，於若干年前逃離此水道的事蹟。而既然這是水道，那一定要用船才可向前行吧。而只要一平繼續向前駛，便會碰上一個天砰。而只要一平於這個天砰上放上硯，旁邊的門便可進入，還可取走「八方手裏劍」。但當一平一駛進去，便會遇到大鯊魚的襲擊。不過不用怕，只要他使用勾玉，便可將鯊魚擊退。而當一平上到岸，便會發現這裏有很多個山洞，而每一個山洞之盡頭皆有一種動物於此，而對付牠們的方法，就是用一平身上的道具。如果一平身上沒有可對付該動物的道具的話，那動物便會傷害你之後逃走。而這裏有三個山洞是一定要進去的，就是入口右邊第一格，這裏是一平會發現一隻金雞，而且可以補體力的。而另外入口轉右直行那山洞，一平是會遇到一隻白馬，還可取走一些補體力的靈藥哩。









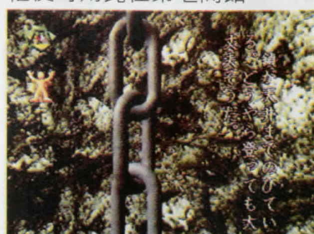
地底迷宮

最後一平要進入的，是入口對面，左起的第四個山洞。而如果一平跑進這裏的話，阿玲子小姐會來「迎接」你哩。然而一平跑進這山洞後，便會發現有三個山洞於此，哪應跑進哪個山洞才是呢？WELL，其中一個山洞是刻有「落」字的，一平於是乎就試試跑進去試。但原來這又是一個陷阱來，這會使一平跌落水道的開端。故千萬不要進去，要入的，是對面的那個山洞。入到去之後，一平是會遇上單眼蛇一條的，不要緊，就用個煙盒來對付牠吧。而他再向前行的話，便會見到一條斷了的橋，而之前還有一個十字路口。然而一平又不懂飛，哪怎樣才去到對面呢？於是乎一平便往斷橋兩旁的山洞去調查一下。不過在兩個山洞的盡頭，都有一隻動物在等着一平啊。之但係將這兩隻動物「退治」後，一平便可取得鎖鏈及鋼爪。唔？鎖鏈及鋼爪？跟繼小弟攻略「ALONE IN THE DARK 2」的經驗説給我知，這兩種道具是可合體的。於是乎一平便於橋頭使用此兩樣道具，而他亦可用此像空中飛人般飛往對面。當他飛過對面後，再向前行便會見到一隻吸血殭屍，但只要拿出那個十字架便可以將它收服，而且它還留低一條被肩（マント）。而一平再向前行的話，便會見到一條鐵鏈，而他便可用此往第七間館。

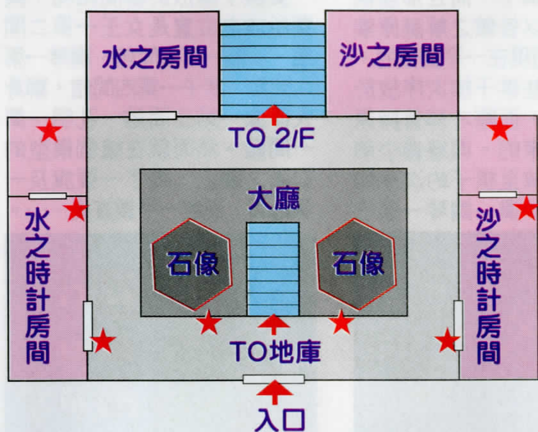


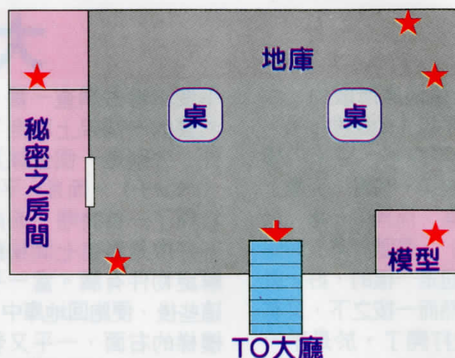


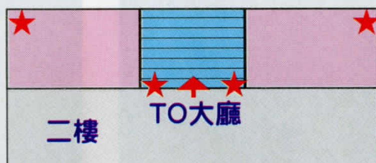




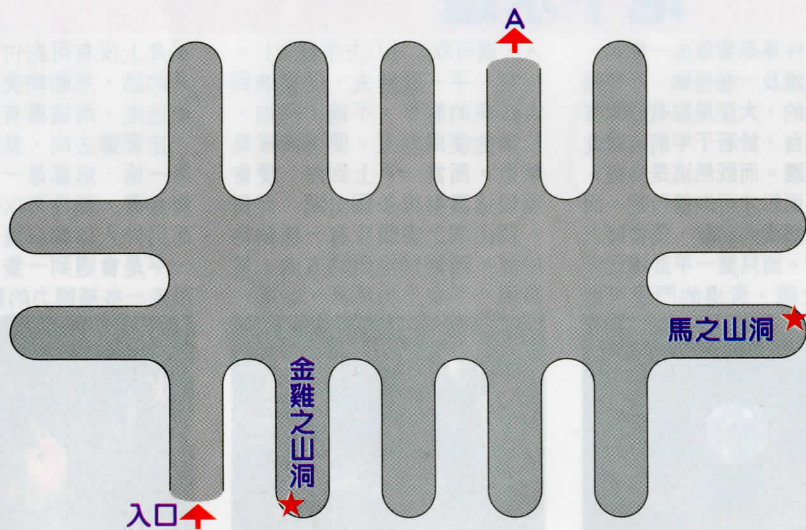
埃及之館之地圖

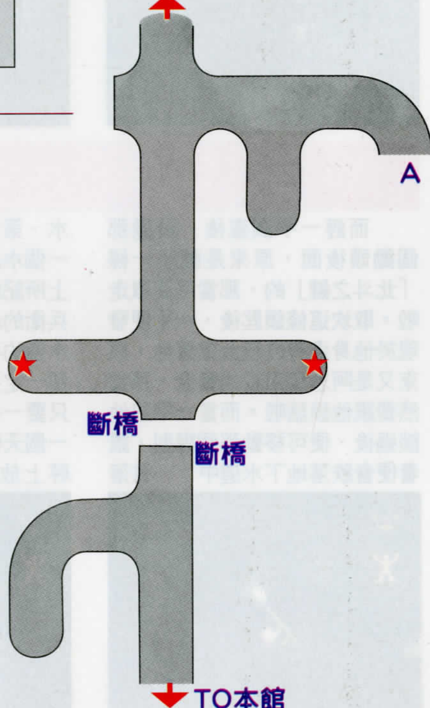






山洞迷宮之地圖





本館前之陷阱

幾經辛苦，一平終於來到本館前面啦。然而在這裏等着他的，就是玲子，而她也警告一平於本館前的路上的有大量陷阱的。然而在一平面前的，是一座銅像來，不過在調查過後，才發現這裏已按裝紅外線防禦系統。所以一平現在要做的，就是用金鎚將其破壞，不然，會將你電到飛起！！而一平繼續向前行的話，便會遇上另一個銅像。啊啊，今次一平就醒目囉，原來這裏設有地雷的，於是乎一平便利用鉗子將那些電線弄斷，這樣便可以安全地走進去。但原來，前面是還設有地雷的，於是阿玲子小姐便跑了山來，替一平踏進這個地雷，做了「替死鬼」。嗚嗚，就是這樣，玲子小姐便被炸得煙消煙散。（好可憐呀）不過一平喜歡的應是玲奈呀，還是快快去救人吧。之但係前面有一條吊橋被拉起，那又怎可行過去呢？但橋邊又有隻古怪的熊仁像於此，上去調查一下才算吧。一平發現這隻熊身上有一個星型鍵，於是乎他先拉動其尾巴（據聞這樣做該動物是會痾爛屎的），再按星型鍵，那麼這條吊橋便會落下，好讓一平通過。就是這樣，一平便安全到達本館大門前。而且大門是沒有上鎖的，不過如果一平就這樣跑進去的話……。









本館之冒險

如果一平就這樣跑進去的話，就會被阿圓嬸嬸她一槍射瓜。所以，在跑進大屋之前，應先拾起門前的鐵鏟，再利用它來開門。那麼那於屋內的三個傻瓜便會爭吵起來，而一平跑進去時，便可用羽毛筆作武器，把他們擊退。（原來羽毛筆嘅速度仲快過子彈嘅，好嘢）一跑進屋內，就是這裏的大廳，而且兩旁還有些門，於是乎一平便由左邊的第一間開始作調查。一跑進去，一平覺得這間房間是用來喝下午茶用的，而且還有一套茶具於此，只要一平於這裏用茶罐的話便可補充體力。另一方面，於這房間中一平還發現一張「山」字的畫及「火」字的畫，而且還可以取走的哩。當取過這些後，一平便發覺這裏可作調查的地方已不多。不過對面又有一扇門啊，入去瞧瞧吧。然而這裏跟剛才的房間之風格差不多，又是於牆上掛了些字畫，分別是「風」字及「林」字。唔，那一定要把它們都取走啦。然而除了這些字畫外，有作用的東西都沒有啦，那麼就離開這裏，跑回大廳吧。然而於這房間之左面還有一扇門的，不過小弟跑進去後，卻沒有甚麼發現，故此這是一間可以不理的房間。







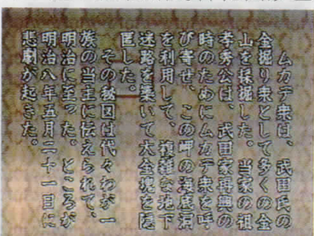


風林火山之謎

跟着，一平便往對着大屋大門的那道牆着調查。於這裏是有一扇門於此的，而且門的兩旁也各掛了一幅畫。現在先跟左邊的那幅作調查。原來這是一幅洋畫來的，而且畫中人好像是那破崙來。而且於畫下還有一個空位，好像可以放些甚麼進去的，於是乎一平便將「山」之字畫放進去，果然成功，不過，不知有甚麼用途的呢？而放過這些後，一平便往右面的畫作調查。原來這是一平祖先所寫一段文章，內裏記載了他們建造那些地下迷路及這七間秘館的目的，原來就是為了收藏那些寶藏。唔，看來，這七間秘館的神秘面紗已漸漸被拮開了圓……。

於這兩幅畫中間不是有扇門的嗎？跑進去瞧瞧吧。然而裏面是一條長走廊來，而且於兩端各有一扇門。經調查後，左面那扇門是打不開的，（當然啦，這裏就是玲奈被困之處）於是一平便往右邊的門進發。然而這好像是一間書房來，而且一平於牆上發現一幅類似中國之山水畫，而且於畫之下方又有一個空位，於是乎一平便將「火」之字畫按上去，哈哈，又OK。而然於此畫的對面，又發現多一扇門，而且可以通往別的房間，又進去瞧瞧吧。









交換禮物的石像

原來這是一間飯廳來的，不過既無人，又無食物。一平只是於牆上發現一幅畫，而且好像是畫一些戰爭場面，而下面又有一個空位，於是乎一平便把那「風」之字畫放上去，又成功啦。不過於這裏可調查的東西已沒有了，（起碼冇嘢食）而這幅畫的對面又有一扇門，於是乎一平便利用這扇門離開這裏。原來這扇門是通往大廳的，那即是說，一樓的房間已經給一平調查過，也許是往二樓的時候了。不過就在樓梯前，一平卻發現一個美女石像，那當然要調查一下啦，然而就在這石像前又拾到一粒子彈，那一平便把它收下來。而當他正想上二樓時，又發現另一條樓梯之前又有一個石像，於是他便去調查完這個石像後才上二樓。但一平卻發現這個石像跟豪鬼非常相似（？），但當然不是啦，只不過之於此石像前發現了一個貝殼。唔，有古怪呀，這個應該也是謎來，所以，一平就將這兩個石像前面的道具來個大兜轉，即是將貝殼放於美女石像上，而子彈則放在豪鬼處，那麼，二樓的其中兩扇門便會打開。啊啊，今次可真可上去調查調查啦。而一平上到二樓後，便先跑往左面的房間作調查。









玲子的真正身份

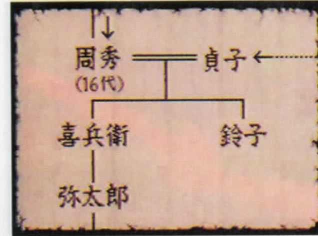
然而今次一平所進入的房間，跟地下的沒有甚麼大分別，而且對着入口的牆上，又有一幅畫，而畫下面又是有空位的，於是一平便將餘下的「林」字也放了上去，而他今之又成功了，而且不知從哪裏又傳來機關的聲音。唔？莫非又有一扇門被一平打開了？當他發現這裏再沒有甚麼好調查後，便立即跑往二樓另一邊的房間處。

而當一平跑進去，眼前只見一個大書櫃，而這房間的兩旁還各有一扇門。而就在入口的右面，居然有一排電腦於此！（BIO HAZARD？）不過除了有阿圓嬸嬸的HOME PAGE之外，就甚麼也查不到。（廢物！）唔，既然前面有一個書架，那就前去找一找有沒有可取走的東西啦。而一平就在書櫃中找到一本叫「關於鬼子母神」（鬼子母神について）的書，説甚麼只要她得回自己的孩子便會得到安息。唔？不大明白啊。而一平繼續調查後，又發現了一本「飛鳥一族家系圖」（我が一族の系図）及「武田二十四將」。然而一平這時才知道，那位鈴子小姐好像是周秀公的女兒來的，那麼，她應該不會是人來的吧。（唔通係鬼？咁一平咪即係……撞鬼？）不過這些東西都是不理了，還是快快找到玲奈離開這裏吧。









床上的書

一平先往電腦那邊的門作調查，原來於這扇門的後面，是一個睡房來，而最明顯不過的，就是牆邊有張床。於是乎一平便向這張床作調查，而他於床上更發現了一本書，正當一平想拾起它，看看是不是「間」書時，卻又不知誤踏了甚麼機關，使出面「轟轟」作響，而整間大屋好像也起了很大的改變哩。然而各位玩者已玩到這個階段，都已接近故事的尾聲。而另一方面，由這裏到爆機，都會是單程路一條，所以大家可將地圖這些東西放埋一面。不過，就快可以救到玲奈的了，繼續努力吧。然而一平動個那張床後，便跑出去房外看過究竟。不過當他想走回二樓的走廊時，卻發現……，這裏的景物已完全不同了，這裏已變做一條長廊，而且他是從未來過的。而就在這條長廊的盡頭，好像又有一扇門於此，跟着一平便一口氣的跑過去。之但係，這扇門已被鎖上了。然而於門上又發現到一個白銀的匙孔，唔，就用白銀之鍵來開門啦。果然，一平又一次取得成功了。當一平跑進去後，發現這間房間的間格及擺設，皆好像是一個博物館來的。於是乎一平便從左邊的「展品」開始作調查。









救回玲奈

於這個展品架上，一平發現了一個黃金色的匙孔，之不過用那枝黃金之鍵又是打不開的，那只好暫時放棄，跑往別的展品再作調查。然而一平繼續再向前行，發覺其中一個展品上有一個桐之箱，剛才一平不是取了一枝桐之箱之鍵的嗎？那就用它來開這個箱吧。而內裏還藏有一個面具（能面），雖然樣子就古怪點，但也要把它帶走。而就在旁邊的展品箱中，一平還可取得一本古文書。唔，不知有何作用的呢？然而一平一路調查落去，又發現多一條繩梯（縄ばしご）是可被取走的。當一平取過繩梯後，便發現有一個非常古怪的武士胄甲，而一平便跑上去作調查，發覺這裏有一個武田菱的匙孔。唔，就將那條北斗之鍵放進去吧。不知何解的，它居然會送回給你一枝黃金之北斗之鍵。（吓？）還記得對面的展品箱中有一個鎖匙孔的嗎？把它放進去啦。果然，那箱子自動移開，而玲奈就是於此這裏下面的秘室。於是一平便利用繩梯爬落去，再將玲奈救出。（救得你咁辛苦，咀啖先啦）當一平救回玲奈後，便向這房間的唯一出口跑去，但這扇門未經一平移動過的話，是不能打開的。









本館倒塌之日

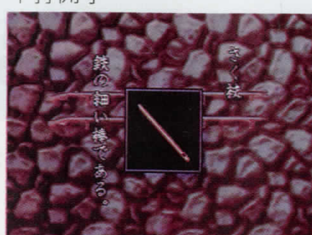
當一平開到這扇門後，發現這裏原來是一樓的裏走廊。然而本館好像有倒塌的危險，於是一平便帶着玲奈向着飯廳方向跑。然而當他們一跑過飯廳的一半時，樓上的睡房就突然塌下。於是乎一平便跑往那張古怪的床處再作調查。然而當阿玲奈一坐上去，就有一地下秘道打開了，不過，跟着整個本館就開始倒塌，而一平他倆只好往地道逃跑。

就在這條地道中，一平發現了一個類似神壇的東西，而對面還有一個小孩子公仔（子供の人形），只要將公仔放於神壇前，便可進入出口。就是這樣一平便走到另外一個秘室。就在入口的左面，一平發見一張照片，而相中人就是頂頂大名的周富德啊，而相中另外一位叔台，就是白川龍太郎。哪為何於這裏會有他們的合照的呢？原來白川家跟飛鳥家是世交來的，而於這七間秘館落成之日，飛鳥家便請了白川家的人參加與祝會，還照相留念哩。而白川家更送了一枝火繩銃作禮物。然而就在這張相片旁邊，就放了一枝火繩銃於此，然而一平更可取走那枝通槍棒（さく杖）。然而一平一直於這間房間作調查時，發現牆上有幅畫，而且畫上的那枝槍咀真是穿了個洞的，於是乎一平便把剛才拾到的通槍棒插進去。跟着又來個「轟轟」作響，原來，又有一條通道被一平打開了。







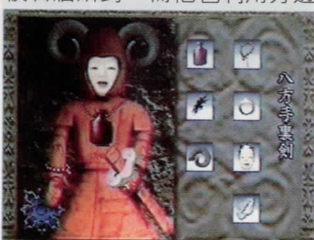


齊齊爆機去

當一平進入這條秘道後，便發現玲子所養的小狗正在等着他們，還帶領他們去到一隻小船上。然而他們一上小船後，便受到阿圓嬸嬸的襲擊。不過好在，因為他們內哄的關係，阿赤島居然推了阿圓嬸嬸落山崖，而自己亦因此沒命。而就在此時，其餘的秘館也相繼倒下。另一方面，此時一平及玲奈亦來到一個小島上。不過在眼前卻出現了一個守護用的武士公仔。只要一平將適合的道具放上它不同的部位，他們便可進入。然而這麼簡單的謎，玩者們自己試試吧。不過正當一平想跑進去時，個死淨種黑谷突然出現，然而為了保護一平他倆，小狗便與黑谷同歸於盡……。

當一平進去後，發現前路被岩牆所封，而他也利用旁邊拾回來的鍬、木鎚及鑿把牆打開。而且入到去，才知這裏是一個墓穴來，而於墓中沉睡的，就是玲子。而一平更於這裏發現一個很像玲子的公仔，調查之下，她更跟一平談起來。然而一平卻發現於公仔旁邊有一個手掣，當他拉動後，棺木中便發出一些聲音。當一平前去調查時，發現有一把懷劍，於是他就把它插進公仔旁的武田菱中，就是這樣，又有一卷物於棺木中發現了。而這卷東西亦寫了玲子悲哀的一生。不過現在等着一平的，就是那隻巨形金飛鳥。啊啊，今次發達啦，阿周太郎大叔果然無錯。而一平取走這隻金飛鳥後，便發現那小狗原來還沒有死哩，還帶他們乘船離開這裏。

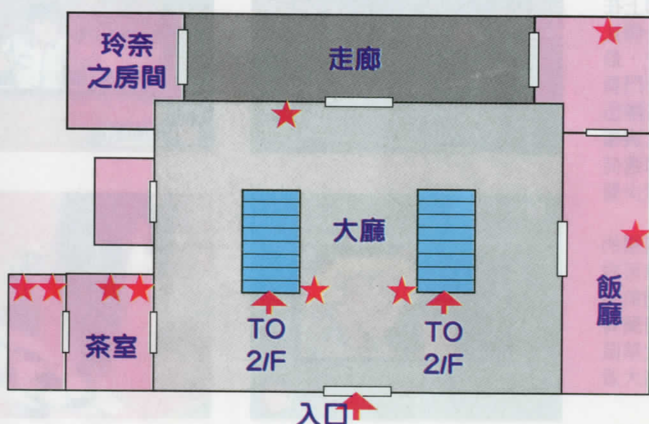


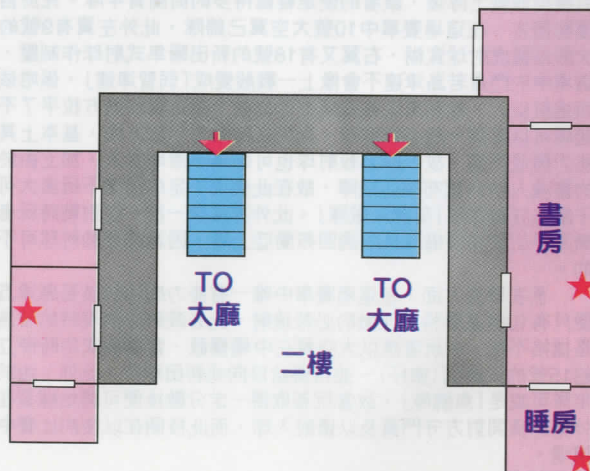






本館之地圖





GET IN THE TOMORROW

足球小將J

TEXT：ARES

© 高橋陽一/集英社·フジテレビ·NAS
© BANDAI 1996

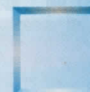


製造商：BANDAI
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：每版1 BLOCK










對戰街頭戰士後的撿討

必殺射球唔係大晒

在上一場與街頭戰士對壘後，相信玩者已對自己的實力作出了重新的評估吧，的確，以基本實力來說，理論上全日本青年隊可說是最強的，因為當全隊歸隊時除了守門員外，所有球員均有必殺射球，但問題便在於不是所有人也有足夠級數射入籠門。當然，身為箭頭的9號日向小次郎及隊中靈魂10號的大空翼通常也能射入，但在對戰街頭戰士隊時，玩者便應已發覺即使是猛虎射球或衝力射球也會不時被對方守門員沒收，而且此情況在比賽後段體力下降時便更為明顯，雖然球員的體力會在下半場時作出回復，但如在上半場用得太盡的話，下半場即使補回也只能回復至一般程度，因此在對策上玩者便要針對此情況作出強化行動。第一，在球員方面玩者不應只着重於小次郎及翼二人，由於二人的體力均有限，不能整場賽事不斷射球，故玩者必須分別讓18號、12號的新田瞬及松山光升級，好令他們有足夠能力射入對方的籠門。第二，正由於必殺射球對一些球隊不能起到作用，故玩者便要另覓方法入球，如在禁區外作遠射及按着L2或R2令球道以弧型劃入籠門。第三，由於對方的守門員亦不是省油燈，因此遠射亦是很難得手的，故玩者亦要掌握自由球的入球方法。當在離門四十多碼，即在中場不遠處得到自由球時便是玩者的黃金機會，以球員在左面為例，此時玩者要向右調教角度，在直線距離方面已剛離開籠門，但在射球時便按R2令球道以弧型向左劃回籠門。至於在成功率上，當玩者掌握到角度時此技倆可說是必入的，即使對方守門員的能力有高也不能接到，而此技倆往往是玩者以後的必殺技之一，故一定要熟練使用。









CHAPTER III 結成 全日本青年隊（續）

全日本青年隊VS荷蘭青年隊

在賽事的流程上，遊戲的設定可說是一鬆一緊的交接着，於上一戰對壘街頭戰士隊後，跟着的便是輕鬆得多的荷蘭青年隊。先於自隊上的優勢而言，在這場賽事中10號大空翼己歸隊，此外左翼有9號的日向小次郎以猛虎射球食糊，右翼又有18號的新田瞬隼式射球作制壓，加上在這場中守門員若島津建不會像上一戰般變成「弱智津建」，係咁依一個扯西遠射就入，相對來說在這場中他的能力價可說和對方拉平了不少，最起碼可以接到一般必殺射球。至於在荷蘭青年隊方面，基本上其守門員能力值並不高，故一般必殺射球也可毫無阻滯地射入，加上由於其隊伍的靈魂人物11號布蘭亞缺陣，故在此先天不足的情況下玩者大可大演帽子戲法狂數這隊「荷蘭笨賊隊」。此外亦順帶一提，在對戰時玩者如選荷蘭隊便記緊在後備球員中調回布蘭亞上陣，因為其滑動射球可不能少看的。

而在戰術方面，在這場賽事中唯一有能力成功射破若島津五指關的便只有10號基魯特·佳撒的必殺遠射，此必殺射球對現時的若島津可說是擋烙不能，故玩者應以大空翼在中場攔截，當攔截成功時便立刻前傳給15號的沢田猛（德仔），並再傳給日向或新田取分。此外，由於荷蘭青年隊可說是「魚腩隊」，故當玩者取得一定分數後便可開始練習在大禁區外傳球猜開對方守門員及以遠射入球，而此技倆在以後的比賽中將大派用場。









CHAPTER IV 世青盃亞洲第一次予選

全日本青年隊A VS REAL JAPAN 7

地獄！整個遊戲最地獄、最可怕的版面終於出現了，對手不是甚麼外國勁旅，而是影子隊團「REAL JAPAN 7」(RJ7)。說到RJ7，不得不先說說故事以令玩者們明白由這場賽事的由來。原來，在日本青年隊計劃中，除有日本青年隊外，其實是還有一隊稱為REAL JAPAN 7的七人影子軍團存在的，而RJ7的教練便是前日本代表隊隊長茂賀廣，至於其位置便是後衛，此外在故事中不斷提攜大空翼的片桐先生便是當年日本隊的前鋒，而他經常戴着太陽眼鏡的原因便是因為他曾在一場隊事中弄瞎了右眼，同時亦因此退出國家隊。至於在故事的後期，即在與RJ7比賽後，日本青年隊教練見上便會讓位給更有才能的茂賀。說回RJ7，其成立目的便是作為日本青年隊的後補，至於跟着的三場比賽便是將日本青年隊分為三隊及輪流與RJ7比賽，在故事中茂賀便曾說過如日本青年隊敗陣的話，日向等人便要離隊讓位給RJ7補上。而在以下三場連續比賽中，玩者便必須注意三場比賽是一氣直去的，不論勝負也要直落以B隊及C隊比賽，不像之前的比賽般可續版打至勝出為止，因此玩者唯一的選擇便是一氣連打三場，不論勝負，又或以記憶卡記下進度，輸了便RESET再來。不過筆者亦可先作一點提示，那便是三場比賽的結果均不會影響到遊戲以後的進度。

至於在首場賽事中，打頭陣的A隊球員便有9號前鋒日向小次郎、18號中鋒新田瞬、11號中鋒岬太郎(泰萊)、15號中鋒沢田猛(德仔)、12號後衛松山光、5號後衛次藤洋及21號守門員森崎有三。由於A隊中有小次郎此靈魂人物坐陣，故此版可說是三場比賽中唯一一場可以平常的方法取勝的一場，當然，要勝出便一定要下更大的苦功。在形勢上由於新田的隼式射球只能於體力充裕下射出才有效，而且成功率只有六成，此外即使是日向的猛虎射球及新猛虎射球也最多只有八成把握，加上守門員森崎的等級根本不能接到必殺射球，而且就連一般遠射也有四成命中率，故在此場賽事中玩者只是用一稻草人守籠門。正因此，在這腹背受敵的情況下玩者在戰術上便非用到奇策不可。在球員調動方面，玩者可將5號及12號兩名後衛調前至藍區邊沿，此舉的好處便是可在中場截擊到對方，並且即使對方突破了也有機會以越位陷阱截去對方的攻勢，但壞處便是如不能成功作中場截擊便會被對方單刀與玩者的稻草人決鬥，因此如玩者能熟練地截擊便可配合此陣式作絕對防守。





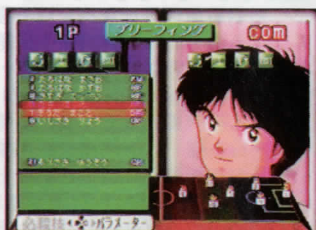




全日本青年隊B VS REAL JAPAN 7

幾經辛苦，A隊終於戰勝了RJ7，而不論是勝是敗，緊接而來的便是由2號前鋒立花政夫、3號中鋒立花和夫、13號中鋒來生哲兵(來興)、17號中鋒瀧一、7號後衛早田誠、14號後衛石崎了(良仔)及21號守門員森崎有三組成的B隊大戰RJ7，而玩者亦可留意到此戰是可以不打的，不過結果便是當玩者認輸。單從隊員上，玩者也應看到此戰的大鑊所在吧，沒有了新田及日向兩支較有把握的箭頭作有限度的取分，再加上隊員除早田誠及石崎了外均是平常時的後備球員及稻草人守門員森崎，真是吾不欲觀之……至於在敵陣方面，與上一戰一樣要注意9號火野龍馬、10號弓倉弘之及7號的吉川晃司，因為此三人除可射出森崎接不到的必殺射球外，其遠射也能往往得手(話時話，用來嚇雀仔嘅稻草人又點會接波，玩者在這數場還是忘記有守門員的存在吧！)。正因此，故玩者在此場比賽亦要作出調動以策萬全，在調動上，玩者先要將7號早田誠與17號瀧一位置互換，即令早田變成中鋒，之後便將14號石崎了及17號瀧一兩名後衛向中心移近一隔及前移至藍色後防區的最前處。而正如上文所說般，此舉除可在中場截擊到對方，可不給機會對方跑到禁區邊沿使出必殺射球外，即使被突破了也有機會以越位陷阱截去對方的攻勢，此外此舉亦可令球員們集中聚在前場，當玩者攻門時即使被大腳解圍也有較大機會立刻取球作下一輪攻勢，而此情況在對方開出球門球時便更為有利。至於在將7號早田調至中鋒方面，原因便是在B隊中唯一有機會以必殺射球入球的便只有他，不過玩者要注意的便是早田的剃刀射球只能在體力充裕的情形下才能射入，因此在剛開始比賽時玩者便應立刻以早田作先制攻擊，之後便以一分之優勢死守。最後，在漫長的比賽中玩者當然不能只以早田取分及只作死守吧，故玩者必須以奇策作攻勢，而此奇策的進行方法便可於以下C隊 VS RJ7中看到。









全日本青年隊C VS REAL JAPAN 7

終於也到了與RJ7的最後一戰了，不過此戰的C隊球員便更大劑，19號前鋒反町一樹、16號中鋒佐野滿、8號中鋒井沢守(守中尉)、6號中鋒三杉淳、4號後衛高杉真吾、22號後衛岸田真及21號守門員森崎有三。哇！有無攪錯？所有球員均是後備中的後備，就連傳說中的玻璃皇牌三杉淳亦玻璃得好利害，體力又少，必殺射球又無用，相比於對方有三人能射出必入的必殺射球，玩者的C隊可說是貧民戰士，不過亦正因此，筆者便發窮惡地發掘出對RJ7專用的奇策「窮人戰法」。

究竟甚麼是「窮人戰法」呢？簡單點來說便是在必殺射球橫飛時(當然是指對方)，玩者竟一反《足球小將》的傳統方法，以非必殺射球來取分，絕對是發窮惡、茅柴及卑劣的戰鬥方法(指在《足球小將》此遊戲而言)。至於在基本條件上，玩者唯一要求的便是要能純熟地控制球員扭波作個人突破。在理論上，其實說穿了根本就一字咁淺，在歷戰中筆者無意中發覺到如玩者射球的話，其實不論是普通或必殺的射球，當玩者輸入指令時電腦已作出了準備，故必殺射球以球員本身LEVEL作壓倒性攻擊便無得計，但如是普通射球的話，其實對方守門員便早已在射點處恭侯，故一般來說正式射球往往也徒勞無功。相反地，在反復實驗中筆者便發覺對方的守門員對傳球的反應來得十分緩慢，往往要到足球接近底線時才有反應。正因此上數點，故「窮人戰法」的方法便是針對此點以傳球改變為射球。至於在方法上，相信玩者們仍記得有一個掣叫L1吧，當玩者緊按此掣按射球或傳球時便會變作傳中短傳及大腳傳中，而「窮人戰法」的真髓便是當玩者控球至小禁區前時(最好是左右兩端)便以此方法按射球掣大腳向籠門斜角傳球，順利的話足球便會笠過守門員及滾進籠門「死角」。最後，在此版中要再一提的便是同樣要把兩名後衛調前，以保持於前場控球的優勢。







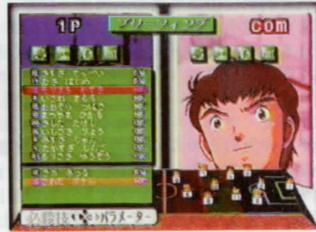


全日本青年軍 VS 聖保羅球會

在打敗RJ7後，緊接而來的亦不是正式的賽事，因為在茂賀監督的安排下，巴西勁旅聖保羅球會便會與日本青年隊作一場友誼賽。當然，在大空翼回歸後，以全員歸隊的全日本青年隊便有必勝的勝算，但是這場賽事的問題便是在與RJ7一戰後，隊中的射手如日向、新田、早田及岬太郎竟先後被逐出日本隊(其實主要原因是茂賀想逼使各人進行強化修練)，因此隊中便留下雜魚數名。至於在基本隊型上，現在的日本隊成員便有13號前鋒來杉哲兵(來興)、17號前鋒瀧一、19號中鋒反町一樹、8號中鋒井沢守(守中尉)、10號中鋒大空翼、12號中鋒松山光、22號後衛岸田真、14號後衛石崎了(良仔)、6號後衛三杉淳、4號後衛高杉真吾、21號守門員森崎有三。從隊型上，玩者不難發覺蜀中無大將的情形，但其實玩者只要稍為變陣便可組出較強的陣容，最起碼不用單靠大空翼一人取分。至於調動分便是將後備球員15號中鋒沢田猛(德仔)換出19號反町，跟着便將12號松山光與8號井沢守交換位置，而此舉的好處便是可將隊中除大空翼外的兩枚箭頭調到前場取分，至於在必殺球射球方面，松山的鷲式射球已有七成命中率，而沢田由於己學曉了衝力射球，故玩者亦應以此機會讓他取分及升級，不過要注意的是他本身的香蕉射球並沒有攻擊力，故如要以他取分便非要輸入↑↓此指令使出衝力射球不可。

最後，於敵陣方面玩者要注意的便只有5號魯尊尼及11號阿多里，因為在此場比賽中若島津早已劈砲，門神若林源三又未歸隊，故守門員一位便由後備中的後備稻草人森崎負責，由於先天不足加上LEVEL低，所以在此場賽事中森崎對必殺射球仍是無動於衷。因此，在戰術上玩者便要以大空翼在中場與其他球員合作作中場攔截，當取後控球權時便交給沢田或松山取分，當然，如大空翼能盤球突破便可在越過半場後立刻以衝力射球取分，但同時玩者亦要注意一件事，那便是之前大空翼是效力聖保羅球會的，故對方守門員對大空翼的衝力射球可有一定程度的免疫力，在射得兩三次後便可將之沒收。









全日本青年軍 VS 中華台北青年軍

於對戰聖保羅球會的友誼賽後，全日本青年隊便要進行世青盃亞洲第一次予選，而第一戰的對手便是中華台北隊。以實力而言，雖然全日本青年隊仍未能以最強陣容出陣，但相比中華台北隊便全完處於絕對優勢，首先在箭頭方面，對方只有11號李龍偉及7號蘇偉峰可射出必殺射球，而其守門員亦只是一名比森崎稍為優勝的高級稻草人乙名。反觀玩者的全日本隊，以守門員來説可説是打個和，但在箭頭方面便有沢田、松山及大空翼取分，加上在防守上大空翼可於中場作攔截，如不慎被突破，在後場亦有三杉及石崎，基本上在陣式方面玩者可不用作甚麼改動，只要如上一戰中將後備球員15號沢田猛(德仔)換出19號反町，跟着12號松山光與8號井沢守交換位置便行。至於在調動後，由於對方的攻勢已可在中場給玩者瓦解，如被突破對方亦不易在後場起腳，故在防守上玩者應已可作出完全的制壓。此外在進攻方面，由於玩者取得了中場的制球權，故在攻擊上玩者已掌握了整個攻勢，在沢田及松山的射球，加上大空翼不時的遠射下，基本上對方只可作垂死的防守，因此此場比賽玩者應可輕易地狂數對方的。

至於在其餘的要點上，玩者唯一要注意的便是由於15號沢田的級數還不是太高，故其必殺射球只有衝力射球較為有把握，而且在下半場會由於體力不足而導致射球會有機會被對方守門員沒收，故在攻擊節奏上玩者不妨在前半段以松山作主力進攻，到後半段時才以沢田集中攻擊，而此安排的好處便是在下半場時兩名球員也能回復到較佳的體力。









全日本青年隊 VS 街頭戰士隊

論到苦戰，相信讀者們對遊戲的第五戰對手街頭戰士隊應記憶猶新吧，而在擊敗中華台北隊後，全日本青年隊便返回集訓場地，至於在訓練時，他們便再次受到街頭戰士隊的挑戰，不過，今次玩者有大空翼座陣，而且森崎、沢田及松山亦己開始成長了。

在陣式上，由於球員亦如上兩戰般的陣容，故在調動方面亦可以之前的調配應戰，而作戰程序亦是由13號來杉哲兵及17號前鋒瀧一先取球，之後傳球給沢田及松山兩名箭頭取分，當然，同場亦會加映大空翼在剛過中場便使出衝力射球。至於在防守方面，在此戰中玩者要注意的便是9號三阪、11號漢寶、12號池田及10號的響，因為此四人均可射出森崎仍不能接到的必殺射球死亡粉碎，不過令人放心的是12號的池田並不常用死亡粉碎而改用遠射此必殺射球，而且由於森崎的等級己提升了，故此必殺射球通常也可沒收，同時一般射球也能穩定地接到。而正因為森崎的能力已提升了，故基本上全日本青年隊的後防已較為堅固，加上大空翼在中場配合後衛作出截擊，因此如玩者能純熟地盤球便可取得控球權及作出主動的攻勢。另於進攻方面，玩者亦要記着沢田亦是只有衝力射球可以得手，而且亦與松山一樣要在體力充足時才有八成機會入球。記着，守籠門嗰碌大木可不是省油燈，在開始比賽時最好立刻搶攻作先制攻擊，兩粒在手後死守總好過玩追分遊戲。









全日本青年隊 VS 泰國青年隊

與街頭戰士隊進行完「友誼賽」後，全日本青年隊便要進行世青盃亞洲予選賽的第二戰，而今次的對手便是泰國青年隊。在這戰中，由於全日本青年隊將會有一些變動，故筆者亦先交待泰國隊的陣容及注意要點。在此戰中，玩者主要要注意的便是岡撒華特三兄弟，此三兄弟分別是11號察拿、9號沙高及10號法蘭，由於森崎的水平仍不足以接到他們的必殺射球，故玩者於中場的防守線便要更為穩固，然而可幸的是森崎倒可不時接到11號察拿的必殺射球。此外，玩者亦要留意泰國隊的隊長4號的班立高，因為他即使不用必殺射球也可以普通的遠射射入籠門，尤幸由於他的位置是後衛，故一般來説如玩者取得主動權便可迫使他留守後場。此外，雖然在比賽中對方不會使用泰拳，但由於他們的踢法比較粗野，故玩者如幸運的話便可在對方的中場取得自由球，正如上文所説，中場的自由球可是玩者入球的黃金機會，當然，如能令對方球員收到紅牌或兩張黃牌離場便更好。

至於在全日本青年隊方面，在上半場不論球員陣容及調配亦如之前的賽事一樣，不過筆者可先給讀者們一個小提示，那便是在上半場只要中場防守線做得好便大可放心狂用大空翼、沢田及松山射球，因為在下半場將有令人振奮的事情發生。在這場賽事中，玩者務必在上半場完結後立刻按START切換至球隊的調教畫面，因為在下半場開始，及時出現的20號葵新伍及1號天才守門員若林源三便會正式歸隊，而玩者的最佳調配便是先將15號的沢田與8號井沢守互換位置，之後再從後備球員中以8號井沢守換入20號葵新伍，當然，最後便是以21號稻草人森崎換入天才守門員1號若林源三。由於在下半場日本隊有門神若林源三坐陣，故即便對方用甚麼射球也無法得分，因此在這場比賽中泰國隊的唯一得分機會便只有上半場，故如玩者在上半場的防守工夫便更見重要。此外，由於沒有了後顧之憂，故在下半場玩者便可大膽放大空翼到敵陣作內部破壞，加上左翼方面有20號葵新伍、右翼又有12號松山光，因此理論上玩者己可在三方向作出全面的進攻。最後，在下半場開始時玩者如以大空翼立刻傳球給葵新伍便會有特別的動畫出現。









全日本青年隊A VS REAL JAPAN 7

正如茂賀監督所料，當初以RJ7挑戰全日本青年隊終得到預期的成效，當日向小次郎、岬太郎、新田瞬及立花兄弟等被逐出隊後，各人亦明白到世界並不是只有他們是最強的，而日向及岬太郎等人在各自進行特訓後亦己歸隊及再次向RJ7挑戰，一雪前恥。於是全日本青年隊A隊便與RJ7進行了一場復仇戰。

在隊員上，基本上如以上一戰的A隊作戰倒是沒有甚麼大問題的，但在看過今的隊員後相信玩者已知道發生了甚麼可怕事情，9號前鋒日向小次郎、18號中鋒新田瞬、11號中鋒岬太郎（泰萊）、7號中鋒早田誠、及3號守門員立花和夫，哇！有無攪錯？如果話森崎是稻草人，咁搵立花和夫啲隻馬騮做守門員就真係天變地異嘅大災難！！咪喇，奉勸各位一句，啲場波玩者係無守門員嘅……至於在防守方面，與之前對戰RJ7一樣要釘死9號火野龍馬、10號弓倉弘之及7號的吉川晃司三人，同時陣式當然亦要將2號立花政夫和5號次藤洋兩名後衛調前到藍區的最前，好使在中場能作出攔截及以越位陷阱令對方不能以必殺射球在大禁區前起腳，同時亦可減少馬騮守門員和夫接球的風險。另於進攻方面，相信各位仍記得之前對RJ7專用的必殺技倆「窮人戰法」吧，不過在此場賽事中玩者除此「無敵」技倆外，亦多了一種玩意叫作「雷獸射球」。無錯，在被逐出球隊後，小次郎便返回沖滙的恩師處及痛定思痛，並且再研創出比新猛虎射球更強更霸的新必殺射球「雷獸射球」，不過雷獸射球雖勁，但玩者亦切勿只狂用小次郎射出，因為在體力下降到極點時一樣有機會給對方接到的（大佬，射到能源BAR黑曬人又扯蝦，謀殺咩！老虎都俾你玩死喇！）。而在此戰中，玩者如以小次郎先取得頭兩分便可看到一些特別的動畫。









全日本青年隊 VS 夢幻組合隊

在全日本青年隊A隊打敗RJ7後，小次郎等人便正式回歸，現在的全日本青年隊已到達全員回歸戰線的最強狀態，而於茂賀監督的安排下，全日本青年隊亦立刻要進行一場殊不簡單的友誼賽，因為對手便是由世界各國家青年隊精英組成的夢幻組合隊！至於在陣容方面，玩者手上的全日本青年隊成員有9號前鋒日向小次郎、18號前鋒新田瞬、20號中鋒葵新伍、10號中鋒大空翼、11號中鋒岬太郎、12號中鋒松山光、7號後衛早田誠、6號後衛三衫淳、14號後衛石崎了、5號後衛次藤洋及1號守門員若林源三，理論上可是不敗的隊伍。不過理論還理論，由各國精英所組成的夢幻組合亦絕對有能力粉碎玩者的無敵美夢，在球員中有7號前鋒路易•奈布侖、10號前鋒卡爾•軒斯•史奈達、12號前鋒巴斯高、2號中鋒察拿•岡撒華特、11號中鋒艾路•史度•比爾、9號中鋒芬奴•迪亞斯、3號後衛沙高•岡撒華特、5號後衛法蘭•岡撒華特、4號後衛班立高、8號後衛希文•卡魯治。雖然，表面上他們與全日本青年隊一樣於陣中除守門員外所有球員均有必殺射球，但問題便出於守門員的水平差上。在全日本隊方面，若林源三雖然可接到必殺射球，但如對手是9號芬奴、10號史奈達和11號比爾便會出事，因為以若林現時的水平是仍未能接到他們三人的必殺射球的，反觀夢幻組合隊的守門員則是葵新伍曾效力的國際米蘭少年隊隊長茲羅•比路拿迪斯，此歐洲天才守門員可説比若林源三更利害，即使是猛虎射球、衝力射球及新幹線射球也照接無誤，故在這場賽事中更遑論甚麼以鷲式射球或隼式射球得分。

由於在十一人作賽的環境中會有一種叫後衛的生物於守門員身後補位，故導致「窮人戰法」亦會失效，再加上以上所提及的實力差，故玩者在這場賽事的希望便是死守及分別加上大空翼及日向小次郎的滑翔衝力射球及雷獸射球，此外亦要把握在對方中場得到的自由球。至於防守方面，玩者便一定要釘死9號芬奴、10號史奈達和11號比爾三人。

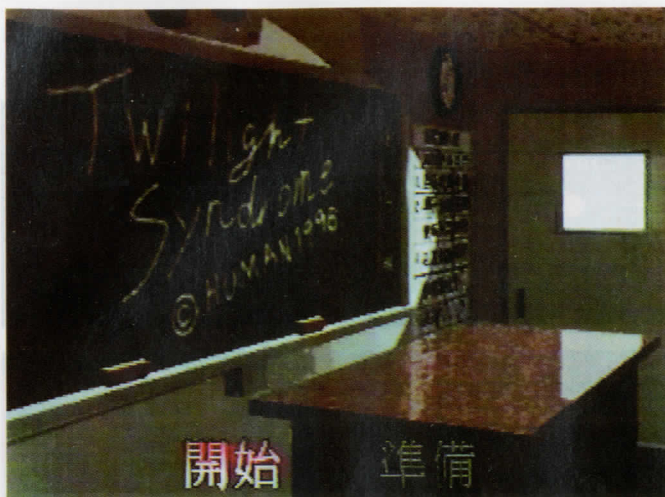








最後，在打敗夢幻組合隊後遊戲便會告一段落，至於原因便是在此遊戲製作時原作漫畫亦只到達此階段。不過筆者亦覺得在此打住可是不錯的安排，因為遲點兒若林源三對手會斷鬼咗，攪到要用拳頭擋出來球（都好個森崎出陣嘅），到最後若島遲遲才出場，大佬，真係搵鬼打囉……



TWILIGHT SYNDROME~探索編~
迷離夜症候群
~探索編~



TEXT：榕樹頭 ARES

不論是任何國家任何民族，靈異事件也是人們最津津樂道的事情，原因便是因為人類天生便有極強的好奇心，當事情鋪上一層面紗時，不論結果如何，人總是要將之揭開才會滿意的，同時，這亦是人類進步的主要因素。於商業區、學校等地方，在日間總是給人一種人來人往的熱鬧感覺，故當夜幕低垂，人煙消失時，極端的蒼涼環境便會令想像空間大增，而不少鬼話亦會隨之誕生，一草一木，盡是鬼影婆娑……

至於在《迷離夜症侯群~探索編~》中，三名女主角長谷川由歌利、岸井美荷及逸島千里便以冒險來滿足她們的好奇心，透過她們的經歷，有些謎底給她們拆穿了，但亦出現了一些她們親歷其境，無法解釋、撲朔迷離的事情。

序章傳說

女洗手間中的花子

在我們的雛城高中，於三樓最北面有一間到現在也不能使用的課室3-9室，由於上了鎖的關係，故即使學生們想進入也沒有鎖匙，但每當在下午六時後，只要在此課室前經過便會聽到課室中傳來一陣女學生的笑聲……

於日間，舊校舍的樓梯是只有十二層的，但當在日落時便會出現多一層——第十三層，傳說每當在十三號的星期日，一名因在這樓梯倒下而死亡的學生鬼魂便會出現……

在凌晨二時，當經過音樂室時，於黑暗中會聽到有人彈鋼琴，聽同學說是蕭邦的名曲，當探頭觀看時，只看到一白色的人影站在鋼琴……

在我們學校的女洗手間中，傳說有名的鬼魂花子是會在當中出現的，於第四格門前，只要叫三次「花——子——」後，門後便會有一女聲以「是——」般回應……不過在十年前，該格女洗手間便被學校封閉了，到現在學生們似乎已忘記了此女性幽靈的存在。



深夜，於漆黑的生物室中，門外傳來一陣女生的聲音，似乎，又有好奇心旺盛的女學生在晚上潛進學校作「探險」了。

美荷：「開門了！」

由歌利：「嗨，細聲點。」

美荷：「唔，很黑呀。」

由歌利：「不要作聲！」

進入了生物課室，終於由美荷打破沉默。

美荷：「晚上的課室總令人覺得比日間更廣闊的，前輩你說是嗎？」

由歌利：「你究竟想到那裏呀？」

正當由歌利欲轉身步出課室時，美荷卻不轉身，於是

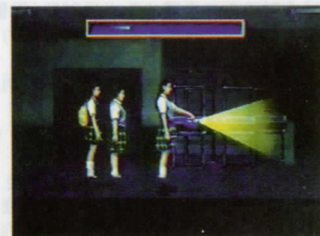
由歌利：「怎麼了，美荷？為甚麼不行？」

美荷（指着課室另一端的門口）：「在這裏出去會有一樓梯，可通往三樓的洗手間的」

於是三名女孩便從課室步出，在門後原來是通往舊校舍的。

美荷：「原來是舊校舍……看去似乎傳出一些奇怪的感覺哩。」

三人一直前進，不久後便發現一條通往三樓的樓梯，但由於被學校以枱櫈封了而不能步上。不過美荷記得如再向前行是有另一條樓梯通上的，於是三人便繼續前進。跟着，美荷發現原來前面還有一所手洗手間的，之後三人便轉左及繼續前進。在走廊中，美荷突然停下了腳步。



美荷：「前輩！前輩！」

由歌利：「甚麼？」

美荷：「你實際上有沒有聽過有關午夜時，在女洗手間中出現的娃娃頭女孩幽靈……你相信這是真的嗎？」

由歌利：「那個嘛，這裏不是高校麼？高．校！那傢伙不是在小學出現的嗎……怎會在這裏出現啊。」

美荷：「怎麼不會啊，傳說可是這樣說的。在五年前暑假後便在洗手間流傳開去。」

由歌利：「流傳……？」

美荷：「但是……當中有不少事情被隱瞞了？」

由歌利：「…………」

美荷：「那女孩子的鬼魂……」

由歌利：「她不是已經死了嗎，怎會有甚麼鬼魂的事？」

美荷：「吓？甚麼？」

由歌利：「就這樣好了。」

美荷：「甚麼就這樣好了，學校發生了這樣的大事，怎可就此不理不找出事實的真相！」

千里：「那麼好了，究竟是甚麼事……」

美荷：「究竟今日叫我們一起來有甚麼事，逸島前輩為甚麼

找我？」

由歌利：「我也是千里叫我來的！喂，千里為甚麼恃着是前輩做出這樣的事，究竟妳攪甚麼鬼！」

說罷由歌利便再提起手電筒向前進發，在看到樓梯後三人便步上，但在樓梯的轉角位時，美荷突然驚叫了一聲。

美荷：「窗外好像有甚麼……現在正在移動呀……」「不過，是看錯了嗎？」

由歌利：「……你呀……」

美荷：「呀，記不要動怒。」

由歌利：「……你呀，總是這樣的性格。」

美荷：「PRETTY LITTLE HONEY！」

由歌利：「……你說出這些說話不會覺得飽的嗎……結果那娃娃頭又如何……」

千里：「嗚……」

由歌利：「吓？」

千里：「由歌利，我感覺到有誰在這校舍中……」

由歌利：「…………」

跟着，三人便繼續向三樓進發，希望找出甚麼事發生。當到達三樓後，在美荷引領下三人便向左面繼續前進。當經過課室時，好奇的三人便進入了課室。

美荷：「呀，這個課室！不就是三浦前輩的嗎？」

由歌利：「三浦？他是甚麼人呀？」

美荷：「他可是足球部的皇牌呢！你怎麼連這樣出名的人也未聽過？」

由歌利：「體育系我可棄權了。」

美荷：「在三浦前輩的書櫃中會有甚麼呢？」

跟着，美荷便逕自衝往找三浦的座位。

由歌利：「……喂喂，為甚麼到那裏啊。」

美荷：「有足球在的！是這個了，三浦前輩的枱有……」「吓！？等等，這個人竟貼了BELDY的貼紙哩！意外地竟是個大孩子，細路～！」

由歌利：「心目中的型像幻滅了吧……」

之後，三人便再次返回走廊，繼續前進。在隔過一個課室後，三人又進入了一間課室，在黑板前的座位上，三人於桌面看到一一個奇怪的筆盒。

美荷：「以花作圖案的……是鬱金香的筆盒。」

由歌利：「這是怎麼的一回事？」

美荷：「不，沒有甚麼，只是想到到現在還會有甚麼人會用這些過時的東西……」

由歌利：「怎麼了，你這傢伙竟有如此的感覺。」

美荷：「待我打開它吧。」

由千里：「……最好還是不打開好些啊。」

歌利：「對呀，我們可不是為看別人的喜好而來的。」

跟着三人便離開了課室繼續向左面前進，在到達走廊的盡頭後，三人便左轉及看到一洗手間。



美荷：「前輩，是這裏了！這裏便是那傳說中的女洗手間了！」

當然，三人亦立刻進入了這所傳說中洗手間作探行動。

千里：「這裏攪甚麼的，為甚麼空氣有點……」

美荷：「這個當然嘛，這裏可是洗手間哩。」

此時由歌利便步向傳說中的第四格看個究竟。

由歌利：「看看！」

美荷：「真的鎖着的哩，果然傳說是……」

千里：「由歌利，怎麼了？」

由歌利：「呼喚出那個女孩的方法是怎樣的？」「美荷，那個……娃娃頭少女？……你知道呼喚的方法嗎？」

美荷「唔，這麼遲才來索取情報！大家所說也有不同版本哩。好吧，傳說中召喚那個娃娃頭少女的方法是……先在那道門先轉身三次，之後再敲那門三次，這樣做之後，裏面便會有一女聲回應……」

由歌利：「不如再一次說明吧。」「就這樣？這樣便可叫她出來？」

美荷：「吓？」

由歌利：「但是，如果裏面有回應又怎辦？那女孩會跑出來的嗎？這度門，真的是關閉得夠緊的嗎？」

美荷：「這個嘛……到時我們總可先走過她吧……」

由歌利：「好！那麼開始吧！」「咦，這麼陰暗，真的沒有方法嗎？」

美荷：「唔制呀，剛才妳聽不到是沒有電力的嗎？」

由歌利：「好了好了，沒有別的事了，沒有電力倒不錯，起碼有甚麼人出現也不會嚇餐死。」

美荷：「這個又是啊。」

跟着，由歌利行至門前。

由歌利：「在這裏行嗎？」

美荷：「是了，先轉身三次，之後再敲門三次。」

由歌利：「呀——不行，像個傻像似的……」

一次，兩次，三次，由歌利在轉了三次身後便再敲了三次門。

咯——咯——咯——

美荷：「…………」「入去了嗎！」「有人在嗎？」「喂，聽到嗎？」

由歌利：「好了，夠喇，美荷。」

美荷：「啤，甚麼聲音也聽不到……」

由歌利：「怎麼，失望了嗎？」

美荷：「唔……都無鬼魂嘅，怎麼會這麼可惜？」「……其實哩，前輩，有關那女孩的幽靈是還有另一傳說的……」

由歌利：「…………？」



美荷：「如遇見那娃娃頭女孩，其實是可向她許願的……」

由歌利：「許願？怎會，你相信嗎？」

美荷：「唔制呀，為甚麼不能相信，真的絕不可信嗎？」

由歌利：「怪不得妳這樣熱心了，真可惜，好，走吧。」

千里：「由歌利，等等。」

由歌利：「甚麼事？」

千里：「其實我是知道有關這洗手間中的金孩的事的……與岸井所聽的是有所不同的……」

美荷：「逸島前輩，你真的知道嗎？」

千里：「唔……以前曾有人教過我，在我年紀還是很小時，在只得我一人作看門時，一同遊玩的同伴曾說過，我倒有一些記憶。那不知名、不可思議的女孩……」

美荷：「怎麼？如何？」

由歌利：「呼喚出這女孩的方法究竟是怎樣？千里，教我們好嗎？」

千里：「唔……除同樣是要轉三次身及敲三次門外……」

美荷：「怎麼？除敲三次門外還有？」

由歌利：「美荷，千里還未説完的。」

千里：「呀，對不起，岸井，其實是還有說話要説的……要説『咯——咯落落——洛——落落』」

美荷：「暗語？」

千里：「咯——咯落落——洛——落落，以前的諧劇曾出現過此對白，同時亦成為當時的流行語。當説後，那女孩聽到此説話便會以為有人想她出現及與她遊玩。」

美荷：「那麼許願的事呢？」

千里：「一起遊玩便可，但許願便沒有了。」

美荷：「泡湯了哩。還以為可以許願，我本來想得到耳環、香水、唇膏及介指的……」

由歌利：「你竟然要求小孩子買這些東西給你……」

美荷：「怎麼，妳不覺得利害的嗎？不要取笑人嘛。」

由歌利：「知道了，不要再説了。千里以乎並沒有這方面的興趣哩。」



千里：「對不起」

美荷：「逸島前前輩，最初你轉了多少次？三次嗎？」

由歌利：「唔，是呀……」

美荷：「那麼再來吧。」

跟着，三人便一起再轉身三次，之後一起説「咯——咯落落——洛——落落」可是仍然是一片死寂，沒有任何事情發生。



美荷「逸島前輩，為甚麼沒有任何事情發生嘅？」

千里：「…………」

美荷：「怎樣啊？」

千里：「…………」

美荷：「為——甚麼，結果怎會如此，聽了逸島前輩的話後，只差一厘米便會看到期待的事情啊，真不服氣。」

由歌利：「好了好了，你們二人住口吧，還是回去吧。」

美荷：「係——。」

千里：「…………」

正當三人步出洗手間時，由歌利突然人有三急。

由歌利：「呀，回去前先等一等……」

美荷：「吓？呀，要上洗手間嗎？我們先行一步好嗎？」

由歌利：「好，你們先行吧，就在校門前會合。」

千里：「一人OK嗎？」

由歌利：「沒有問題，又不是小孩子。」

美荷：「那麼，一會見哩～」

於是，美荷及千里便先行，只留下由歌利一人上洗手間。不過此時由歌利真的有些後悔獨自一人留下。另一方面，正在走廊的美荷及千里亦有些擔心由歌利。

千里：「由歌利她，應該沒有問題吧……」

美荷：「怎麼，不放心嗎？」

千里：「由歌利她嘛，其實是很害怕幽靈的。只是在岸井你面前逞強罷了……」

美荷：「為甚麼啊，為甚麼還要去証明傳説的真偽嗚。唔，所以逸島前輩便用『小由歌利』的語氣稱呼她？是嗎？長谷川前輩。」

千里：「唔，這是我以前開始到現稱呼她的方法……很怪嗎？」

美荷：「很好哩，原來長谷川前輩是這麼有親切感的。」

千里：「怎會……？你是否有甚麼攪錯了，還是快些去吧。」

美荷：「係．係——」

於是，二人便立即返回三樓的洗手間。同時，由歌利亦上完洗手間，但當她在水槽洗手時……突然！有一女孩的聲音在她的左後方響起！！

「姐姐，這裏呀……」

同時，由歌利在鏡中看到一名梳着娃娃頭的女孩正在她的身邊！於深的高校中，又怎會有小學生出現！加上那蒼白的臉龐，還會是甚麼！！

呼——！由歌利已不加思索地以最高速跑離洗手間……在雷聲大作下，由歌利在走廊中終與美荷及千里相遇。

千里：「……由歌利？」

美荷：「哇，你扯晒蝦嗝，究竟發生咩事？有事發生了嗎？」

由歌利：「……女孩、鏡中、真的有女孩呀！」

美荷：「甚麼，女孩……那麼前輩，有關許願的事……」

由歌利：「我不是講笑㗎！」

形勢不妙！此時，一陣小女孩的笑聲及歌聲突然出現及一直接近。三人亦立刻自然地望向聲音的來源。不看尤自可，一看可不得了！在走廊的盡頭竟有一名女孩站在那裏！

「甚麼事呀——」

只聽到女孩這樣的一句話，三人已被嚇至魂飛魄散，慌不擇路，三人下意識地跑到自己最熟悉的地方——課室。

在課室中。

千里：「這間校舍……為甚麼會有完全不對勁的地方……」

美荷：「甚麼？」

千里：「是由思念而出現的，很多……很多人的想像……」

美荷：「來了！」

千里：「躲起來吧！」

三人立刻跑課室的後排及蹲下躲着，。女孩的歌聲由遠而近。

由歌利：「到了嗎……？」

美荷：「不要作聲……」

千里：「嗚……來了！」

不知是甚麼時侯，女孩已站在課室的黑板前。

「哈哈！看到了。」

千里：「由歌利，快些走！」

在這樣的情形下，又有誰不會腳底抹油，溜之大吉呢？不過可能大驚慌了，三人竟在看到樓梯選了向上逃。

由歌利：「向上跑吧……希望不會選擇錯誤，似乎祈禱也沒有用了……」

美荷：「……前輩，快點呀！」

由歌利：「我究知咯。」

九秒九、二跳四、四步變一步，終於三人也成功以極速到達學校的天台。就當三人正在扯蝦時，由歌利還嫌不夠遠，並指着前方……



由歌利：「那裏呀！」

到達天台的邊沿後。

美荷：「……前輩，怎麼了？」

由歌利：「再……沒有逃走的地方了……」

突然，天台的門給人打開了！三人意識地回望，但，太遲了！！

正當三人看着被打開了的天台門時，一陣不知從那裏吹來的白霧突然出現。在白霧過後，那女孩又再出現，而且更一級、一

級地閃向三人。

「甚麼，真令人不明白，姐姐們，有更多事情等着妳們哩，嘻嘻」

隨着一陣令人不寒而慄的笑聲，女孩再次消失於大氣中，只留下嚇至目定口呆的三人。究竟，女孩在消失前的說話有甚麼意味呢……



第一之傳說

心靈寫真量產公園

就在花子事件發生後的翌日，長谷川由歌利、岸井美荷及逸島千里三名女主角亦如常般返回其學校——雛城高校。在美荷的課室中。

美荷：「早安，君香，……昨日那東西，看嗎？」

君香：「呀，岸井，這個一會再談，你有看過這張照片嗎？」

美荷：「哇，大清早便看這些東西，好像不大好吧……一會才看好嗎？」

君香：「那麼，一會才看，這個，就在這嘛……」

美荷：「唔？」

君香：「這個嘛，是你最喜歡的東西。都是我不好……這東西，你怎麼不想知道嗎？」

美荷：「來吧，君香，借來看看。」

君香：「怎麼，又要看了嗎？」

美荷：「唔，你聽聞過同學的表兄的前輩正與宜保I子老師相戀嗎？」

君香：「那是……真的嗎？」



美荷：「你呀，竟懷疑宜保老師？」

君香：「我怎會對妳的情報有懷疑呢，當然不是……不過我對此事可有一些異樣的感覺，這個我借給你看，妳絕對不能錯過它的。」

此時，學校響起了上課的鐘聲。

美荷：「OK，一會我看吧。」

放學後，美荷跑了去由歌利的課室中。

美荷：「長谷川前輩！」

由歌利：「唔？不就是1-D班的岸井美荷嗎。」

美荷：「就是哩，呀，過來看看。」

由歌利：「你又有甚麼事呀，找我做甚麼？」

美荷：「呀，妳猜猜在毛衣中有甚麼東西呢，是超——新興的事情哩……嘻嘻，聽不聽？」

由歌利：「不聽，都與我沒有關係。」

美荷：「呀——為何如此冷淡啊，我有甚麼不對喎，還侍我提供那麼多勁抽話題，看看吧，包保令妳心跳哩。」

由歌利：「好吧，看喇看喇。」

此時，美荷從毛衣中取出一張照片，照片本是一張一男一女的合照，但不知何故道有一紅光橫貫了二人的頸項。

美荷：「怎樣，利害嗎？」

美荷：「這個嘛……我看後可感到一喜一憂哩……這只是一幅失敗照片吧，最好不要這樣天真拿着它好些。」

美荷：「怎麼啊——！這張可是心．靈．寫．真！你為甚麼不覺得驚奇喎。」

由歌利：「這現像可是由於捕光時因於一些原因而暴露了，因此而出現的不規則捕光現像，即是走光呀，這可是很容易做到的，如不少UFO照片便是。」

美荷「NO，NO，不是哩，其實我可是擁有靈媒的體質的，當看到這照片時便感覺到它一定是真傢伙來的。」

由歌利：「感覺到？究竟感覺到甚麼呀？」

美荷「呀，那……這……呀，不行……即是……呀呀，前輩妳為甚麼說出這麼冷淡的說話啊。」

由歌利：「怎麼啊，我有甚麼不妥？不如去問問專家的機見……」「千里，請過來一吓。」

千里：「由歌利，還未回家嗎？」

由歌利：「這樣急叫妳過來真對不起。千里，看看這照，有甚麼想起了？」

美荷：「前輩，這人……？」

由歌利：「真正的靈媒體質！」

美荷：「喂喂，不是說笑吧？」

千里：「…………」「這裏……是I公園？」

美荷：「吓？有甚麼不妥？」

千里：「這公園令我想起了一些東西……」

美荷：「甚麼……」

由歌利：「就這樣，說這是一張心靈照片的人又序了一名了……千里老師有甚麼高見呢？」

千里：「嗚……」

美荷：「感應到了，很強的靈氣啊。」

由歌利：「傻瓜，計劃失敗了哩。」

千里：「美荷的說話倒不是完全不對的，拍下這照片的地方，去不去……」

美荷：「拍攝的地方？是了，原來……」

由歌利：「原來？怎麼了？」

美荷：「呼，很遲鈍哩，前輩，這張是真的心靈寫真哩。所以，利害了吧！」

由歌利：「等……等等……」

晚上，由美荷、千里及由歌利組成的探險隊又再出發了，而今次的目的地便是盛產心靈照片的I公園。於晚上，三人便在公園集合。

由歌利：「對不起，遲到了。」

千里：「沒有關係，在公園裏散步可十分寫意。」

美荷：「今天的目標地區，便是越過水池後的山丘上的大鳥居前。各位，冒險開始了！」

由歌利：「吓？那即是怎樣？」

美荷：「即是要越過被稱為『頭橋』的橋啊。」

由歌利：「那麼，那被稱為『頭橋』的地方在那裏？」

美荷：「嗨，公園可有的地圖哩。」

由歌利：「噢，那麼便更好了！」

千里：「真的是準確的嗎……」

跟着，三人便向右面前進，當經過公園的地圖指示後，三人便上前看個究竟。

由歌利：「橋，頭橋……這裏，幸好不在相反的方向。」



千里：「在車站側面進入會近些哩……由這　進發……會渡過水池嗎……？」

在看地圖時，三人一面看

一面再帶起了另一話題。

美荷：「好，散步散步！呀是了，前輩，在這I公園中，當晚上時除了心靈照片外，亦會出現不少諸如此類的恐怖點的……妳知道嗎？」

由歌利：「……恐怖點？」

美荷：「唔，例如彫刻館中的石像，這可是超有名的傳説……」「傳説中，那些人像是會吸去靈魂的，當在晚下步過時，有人説它們的頭髮會伸長……由於只有不完全的生命……故它們便理所當然地嫉妬擁有肉體的人類……特別在彫刻園中的一群，由於經常看到幸福的人類，故它也就特別強烈。就這樣，每晚它們也集在一起來找尋可進入的人體，至於方法便是以它們那空虛的眼與人類互望……能想像到嗎？」

由歌利：「那麼……與石像説話會有危險嗎？」

美荷：「不要啊，絕對不要！當眼神最後接觸後，翌日便會有一個形狀與昨日不同的彫刻出現……」

由歌利：「呼……你的傳説只是恐怖至這程度了嗎？」

美荷：「哼……怎會，這要是前菜而矣，跟着的才是真的，它的名字便叫沒有眼睛的幽靈！」

由歌利：「説來聽聽。」

美荷：「那便是在深夜中，於公園會有一與狗一起徘徊的太陽眼鏡老人……但是，在那太陽眼鏡後面，其實只有兩個黑色的大洞……」

由歌利：「幽靈……嗎？」

美荷：「唔，這是鄰屋的哥哥看過後説給我聽的！他在晚上跑步，要以極高的速度才追上，之後便發現看不到他的眼珠！」





由歌利：「…………（可有些不寒而慄哩）」

美荷：「這便是我所知道的傳説了……」

隨着話題的完結，三人亦看完了地圖及準備繼續行程。

美荷：「呀，前輩，怎樣？我們穿過彫刻園來抄小道吧，好嗎？」

由歌利：「吓？那超繞道。」

美荷：「不行這路嗎？不夠膽量嗎？」

由歌利：「誰説不行的，這正合我心意，就向彫刻園進發吧……」

美荷：「前輩，判斷得好。那麼便在這裏右行，由我先行作響導吧。」

由歌利：「不要迷路啊……」

於是二人便在美荷的引路下前進，但最後似乎在彫刻園中迷路了。

美荷：「到了，好嘢。」

由歌利：「你是如何帶路的！竟超迷路哩！」

美荷：「算吧算吧，過去了便忘記了吧……靜一些，看到嗎，嗨，那些沒有靈魂的彫刻……」

由歌利：「……沒有甚麼特別，不就是普通的彫刻。」

美荷：「怎可這樣簡單便斷言，不如再走近些看？」

於是三人便再向前進，此時……

由歌利：「怎麼喇？」

千里：「……唔，甚麼也沒有。」

跟着三人再向前行，到了一台巨型人像前停下。

由歌利：「這麼一大座彫刻，於晚上看到當然會有些影響。」

千里：「那？」

美荷：「是啊是啊……這麼遠當然看不到甚麼……」

於是三人又繼續前進，但當經過第一個巨型石像後，三人也聽到一些微弱的聲音。

美荷：「現在的……聽到嗎？」

千里：「聽到一些聲音，是在那方……」

由歌利：「甚麼人也沒有啊。」

美荷：「你在説甚麼呀，不是看呀，留意那些彫刻傳來甚麼？」

由歌利：「美荷，快錄音！」

美荷：「獨家新聞！」

跟着，美荷便立刻趨前錄音，並且安全完成任務。

美荷（心裏説）：「SONY MD Walkman MZ-R3，聲音捕捉，CLEAR GET！」（編者按：啲句擺明係廣告，最初曾考慮過作出刪剪）

千里：「再聽不到聲音了……」

美荷：「難度……被發現了？！」

由歌利：「不如向聲音的發出方向看個究竟吧。」

於是，由歌利便帶頭步向前方，並視察右面發出聲音的草叢。可是，開草叢後也見不到任何人影！

由歌利：「呀……」「怎、怎麼了，怎麼甚麼也沒有……」

美荷：「算我們走運了，看見我們也不令我們成為石像同伴……」「嗨，靜一靜，聽到説話聲嗎……」

跟着三人便繼續向前推進，但在前道，她們只遇上一大群烏鴉，由於電筒的光線嚇怕了牠們，故隨之而來的一陣的烏鴉拍翼聲倒令三人倒抽一口涼氣。

由歌利：「喂，美荷……今次真的迷路了嗎？」

美荷：「你一定是患了擔心症了，又不是森林，放心喎，再向前行多些便會到水池那裏，到時再穿過去吧……

由歌利：「今次是真的嗎？」

美荷：「信用保證喎！」

千里：「…………」



於是三人便繼續前進，當到達小道的盡頭時便轉左再進入另一條小徑。在進入小徑後再有一隻烏鴉飛出來，各人的心也為之一怔。

由歌利：「怎麼了，現在……」

事情發展到此，三人亦唯有硬着頭皮向前推進，但在此時，於小徑的中間竟有一大群螢火蟲集結。

美荷：「嗚！這是甚麼！」

由歌利：「難度，要在中間通過？」

千里：「沒有事的，不是會螫人的蟲。」

美荷：「不會螫人也不行啊！前輩，不要！我不能通過這裏啊！」

勢成騎虎，難度要折回嗎！於一聲令下，由歌利立刻決定一起作強行突破。

由歌利：「無法子了，衝過去啦！」

終於，三人也突破了這螢火蟲路障，當然，結果是組成扯蝦三人組。

千里：「……可以放心了嗎？」

美荷：「還不啊，飛入了鼻孔了。」

由歌利：「鼻孔？沒有打噴嚏嗎？」

美荷：「嗚！乞嚏！」

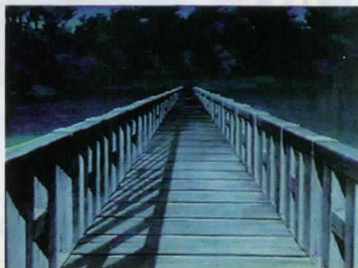
在平伏了呼吸後，三人便繼續前進，並進入了左面的一個出口。脫離草叢後，右手面已是通往頭橋的通道，於是三人便步入通道。在通道中，三人行過一座電話亭便看到頭橋。

美荷：「前輩！橋在這裏啊！」

終於到達目的地了，三人立刻步入橋中。

由歌利：「這便是頭橋……？」

美荷：「是呀，看看。」



千里：「風的氣味有些古怪……這度橋……這地方，總感到有些古怪……」

由歌利：「不要啊，千里，這時間妳不要説笑。」

美荷：「呀，前輩！」

由歌利：「怎麼了？」

美荷：「突然想起了一件事情。就在這裏拍一張照片好嗎？相機裏有菲林的了。」

由歌利：「心靈寫真嗎？似乎不拍你也不會死心的了。千里，如何？」

千里：「不要啊，不是説過了嗎，不要在這地點做這事呀。」

美荷：「好吧好吧，有靈媒體質的逸島前輩有機會大顯身手了，很期待它的發生……」

美荷：「嗨嗨，只一張咋。」

由歌利：「還是不拍吧。隨便用你的相機拍照總是不太好？」

美荷：「前輩拍的照片定是最好的啊。」

由歌利：「好煩呀，還是行吧。」

跟着，三人便步過了頭橋及到了橋尾的通道中，正當三人前進時，路邊突然傳出了一陣怪聲。

咕嚕咕嚕咕嚕

由歌利：「咦？是甚麼聲音？」

美荷：「吓？甚麼聲音？」

由歌利：「很奇怪的聲音，聽不到嗎？好像吸入了甚麼似的。」

千里：「…………不就是排水管的聲音嗎……？」

美荷：「噢，前輩，原來不是甚麼聲音嗝。」

由歌利：「住嘴，根本沒有甚麼特別。

在繼續向前進後，三人便看到一長樓梯，在樓梯的頂部便有一巨型的鳥居。

由歌利：「鳥居，怎會在這裏建起的……」

美荷：「咦、是真的嗎？這個可能又是那些恐怖點。

跟着，三人便步上樓梯看個究竟。在當行到盡頭時，她們看到的竟不是應與鳥居建在一起的神社，而是一個普通的停車場。

由歌利：「停車場……為甚麼沒有車泊在這裏的……」

美荷：「待我先拍照，樓梯、鳥居及停車場也要。」

於是，由歌利及千里便站在鳥居下，以公園作背景讓美荷拍照。之後，三人便繼續看看四周的環境。

由歌利：「看到鳥居還以為會看到甚麼風景，誰知竟是……」

美荷：「再在這裏拍照吧……多平常的日子哩。」

千里：「可不是哩，總是有一種令人嫌惡的感覺……岸井，行了嗎？早些回去吧。」

美荷：「逸島前輩，怎麼了……妳感覺到甚麼呀？」

由歌利：「最好明日才問吧，到時才説給你聽。」

千里：「…………」

美荷：「喂喂，等等啊，究竟發生了甚麼事？」

此時，其實連由歌利也想再稍為調查一下的，但從千里的臉上，她似乎得到了一些提示。

由歌利：「唔，千里，這裏……甚麼事？你整塊面也變成藍色嘅。」

千里：「…………」

美荷：「逸島前輩的靈感，看到一些東西吧。」

由歌利：「吓，究竟如何呀？」

千里：「嗚……沒有甚麼……總之快些跑回下去……」

由歌利：「……知道了。」

美荷：「咦咦？回程了嗎？」

於是三人便立步下樓梯。

由歌利：「今天可不是好日子呢，我還是早點回去吧。」

美荷：「好吧，但我們完全還未達到來這裏的目的哩。傳説的真相我們還未解開啊。」

由歌利：「傳説的真相……甚麼人在鬼話連篇胡扯一通。」

美荷：「前輩，對情報而言時間便是生命……」

不一會，三人已返回入口。

千里：「怎麼攪的，竟弄至這樣晚啊。」

由歌利：「千里，家人方面有沒有問題？」

千里：「多少也會，怎樣，乘的士回去嗎？在這裏兩人一起會比較安全……」

美荷：「前輩。」「呀，前輩，洗手間……妳們想去嗎？」

由歌利：「剛好，正好我也想去，一起去吧。」

美荷：「嘩呀，多謝前輩！前輩真好人哩！」

於是，三人便繼續向前行，不久後便看到一洗手間及進入了。當在各人在水漕洗手時……

美荷：「喂喂，等埋我呀。」

由歌利：「看妳，弄至滿身大汗，快點回家洗個澡吧……」「咦？」

門外突然出現一陣腳步聲。

由歌利：「千里，妳聽到嗎？」

此時，美荷不理三七廿一，撲到門口便舉起相機拍照。

「誰？」

當閃光燈閃動的同時，一把年老的聲音響起。同時，三人竟看到一名拖着狗，戴着太陽眼鏡的老人正慢慢步前，難度他便是傳説中的太陽眼鏡老人！？此時，在口的三人已嚇得再次衝回洗手間中。



美荷：「前輩，看到嗎？」

由歌利：「…………」

美荷：「錯不了的！傳説中沒有眼……沒有眼的幽靈！」

「在那裏的是甚麼人！！」

門外再次響起老人的聲音……

《未完待續》



XEVIOUS 3D / G 3D鐵版陣

BY PUYU神



「SYSTEM 11」的全多邊形遊STG！









武器選擇

本GAME共有三種武器，只要打破地上的箱便可取得升級的能量珠，一共可以升三級。

藍色能量珠

將「普通彈」的射擊範圍強化，子彈會擴散開，是很常用的武器。

綠色能量珠

將子彈變為一點集中型鐳射激光，貫穿力十分強大，對首領十分有用。

紅色能量珠

會自動導向的鐳射激光，在最初時會比較弱，POWER UP後會有更多支鐳射激光。

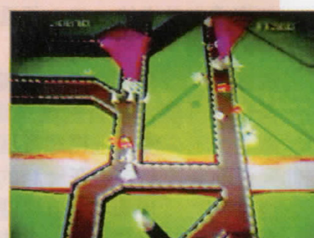
AREA 1——草原

和元　《XEVIOUS》的舞台很相像，是一個廣闊的草原，當然包括了大家熟悉的「鐵版陣」。中波士是一隻大飛碟，而弱點則是在中間的洞；之後的多足步行型戰車的弱點亦是同一部位。


◆和第一代很相似


◆聞名機的鐵版陣


◆連地面的公路也飛起


◆小心地面的戰車


◆大飛碟的攻擊力不太強


◆只要集中攻它的中心點便可


◆地面裂開後，便見到多足步行型戰車


◆亦都是集中攻它的中心點

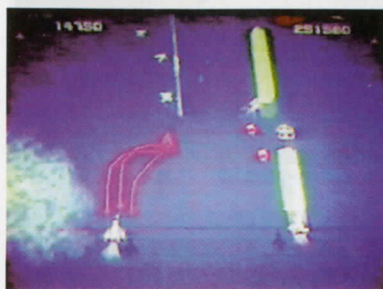
鳴謝「VIRTUAL ZONE」提供拍攝場地

AREA 2——海上要塞

這一版是由海上開始，可說是海上大戰，波士是一艘超巨大空母

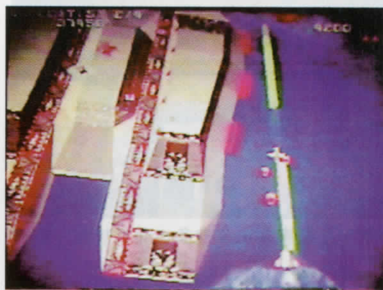

◆小心對面岸的敵人


◆這些五角形的敵機都不太強


◆敵人會用人造衛星攻擊，見到瞄準便要快走


◆巨大的激光射下來


◆敵方的超巨大空母


◆全身都有很多炮台


◆中心的弱點暴露出來


◆打爆敵人的空母

AREA 3——地下遺跡

侵入神祕的地下遺跡，內裏基本上是一個大石洞，而且更有很多機關，所以要非常小心。

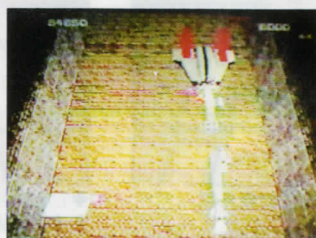

◆小心跌下來的石柱，快快避開吧


◆突如其來的敵人，小心它的光

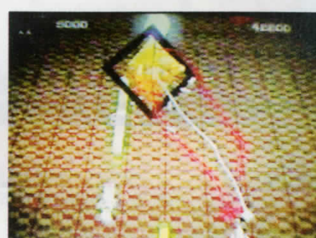

◆這裏的炮台是會轉動的


◆所以子彈是會從四而來


◆地上有很多石柱昇上來


◆小型機動要塞的火力很強


◆波士是由很多石塊組成


◆波士亦會越打越大

AREA 4——砂漠

整個砂漠地區都擺放着很多炮塔，所以基本上以是空對地戰為主，不要小看地面部隊的威力。


◆砂漠上的戰車會極光掃你


◆地上有很多炮塔，一定要殺清光才可


◆敵人亦有很多空戰部隊，千萬不要大意

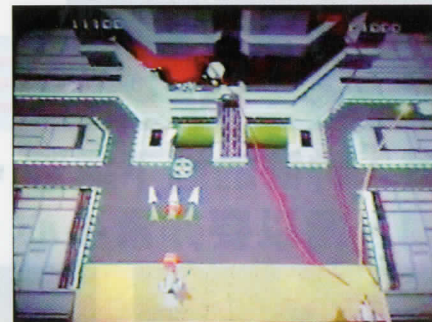

◆地上的廟宇也是敵人的砲台

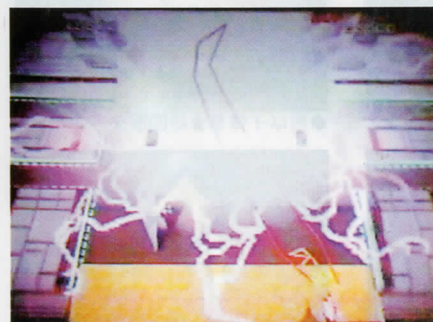

◆空中的飛碟通常會以三隻為一隊，一起發彈時會很厲害

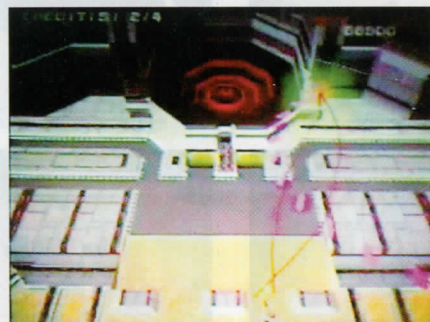

◆敵方的地上要塞會愈來愈多，而且規模亦愈來愈大

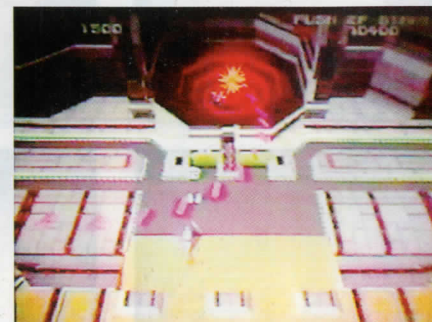

◆用導向激光可以一拼消滅地上的敵人


◆過了這一個要塞後，便會到達敵人的真正基地


◆首領最初的火力不是太強，可以很輕鬆地避彈


◆只需留心地上的戰車，不消一會便可擊破敵人的第一層


◆之後，敵人的真身是那個橙色的發光體


◆它會以非常密集的激光向你攻擊，盡量要拉後機身才可避過

AREA 5——冰河

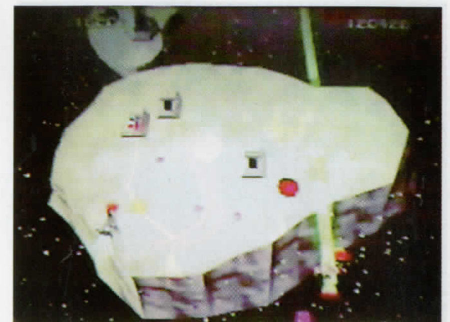
來到了漫天風雪的極寒地帶



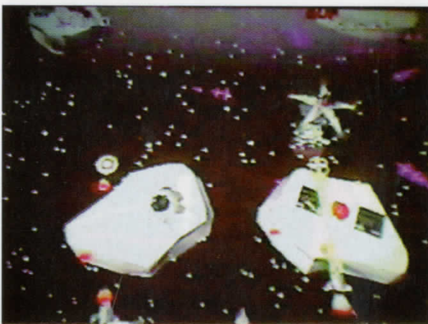
◆來到了冰天雪地，小心雪花會擾亂你的視線



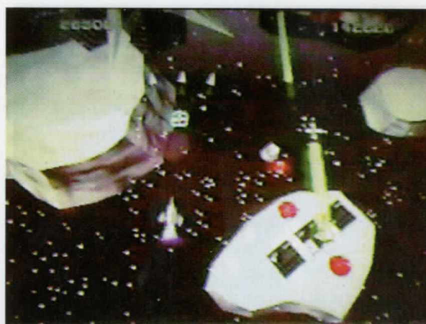
◆海上有很多大浮冰，上面都是裝滿砲台



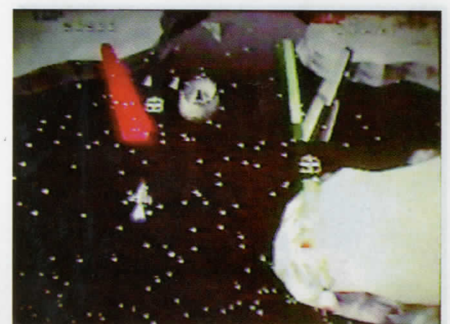
◆這個極大的浮冰是不能夠碰撞的，一定要在旁邊飛過



◆從天而降的星形太空船。它發出的激光是向5方向分散的



◆間中有些砲塔是會放出雷射，小心被它貫穿



◆在海中會有一些高塔突然昇上，而且也會發砲



◆在大雪山前會有很多小型爆彈



◆它會自行分散後再向你攻擊



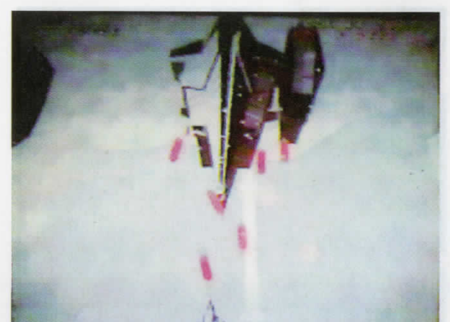
◆首領是一架三合一的戰車，應該先向它的左右戰車埋手



◆主戰車會用音波砲作為武器，攻擊範圍頗刁鑽



◆然後，它會用散射式激光作第二波攻擊



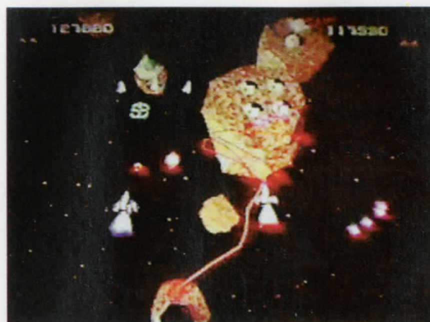
◆它亦會突然伏下，然後在前方發狂地開火

AREA 6——宇宙空間

終於離開地球，向宇宙進發，目的地就是敵人「嘉普」的據點。途中有不少隕石衝過來，若來不及擊破便最好避開，否則很易會被撞散



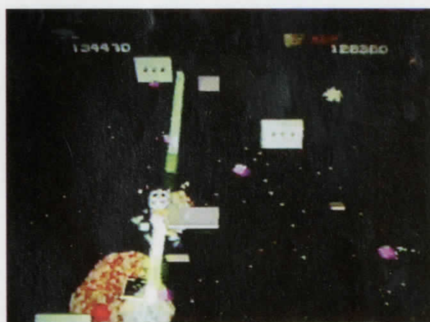
◆這些隕石是可以穿過的，但留心它可能會裝有砲塔



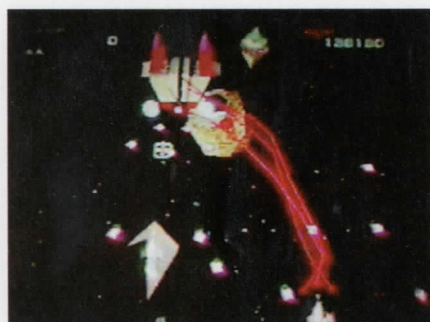
◆此外更有一些強化道具放在一些細小的隕石上，不要走眼



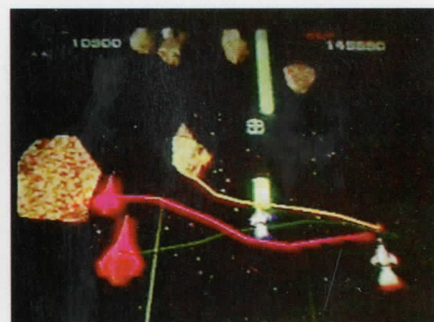
◆又是鐵板陣。有一些鐵板是裝有砲塔的，很古惑



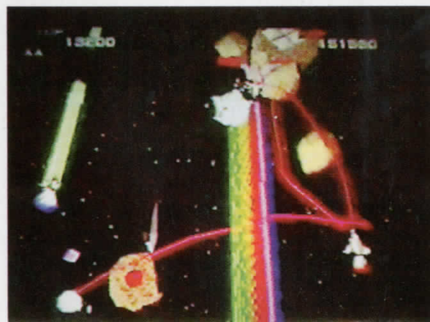
◆注意！無論貫穿激光多強，也是不可擊毀鐵板後的砲塔的



◆敵方的小型戰艦攻擊力強而且攻擊範圍很大



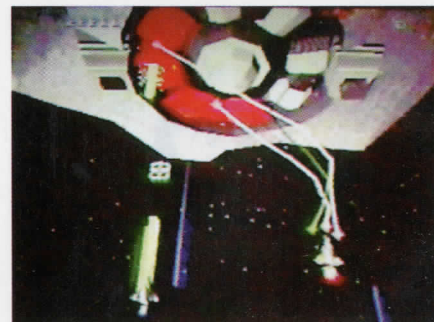
◆有很多敵機是會從後而來，而且會向你身邊走過來



◆敵方的突擊部隊。它會用激光從左至右向你掃射



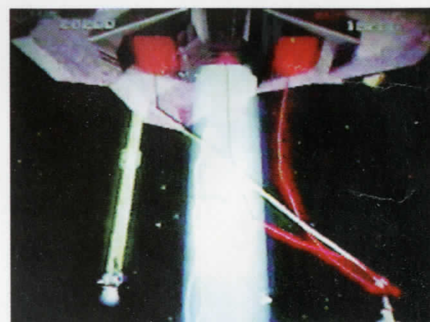
◆這一些隕石一定要打碎，否則便會被它撞倒



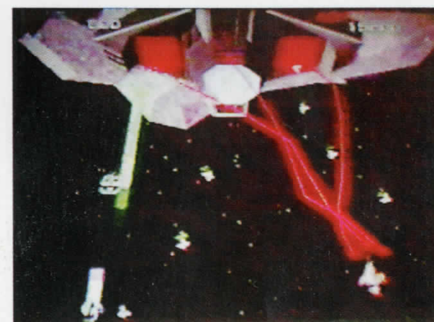
◆敵方要塞的入口。中間的弱點是會時開時合



◆弱點周圍的砲塔會放出一些無規律的子彈



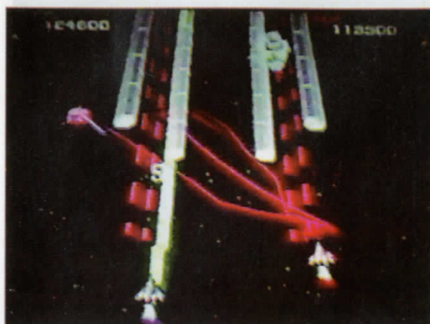
◆擊破它第一面後，便會反過來用另一面向你攻擊

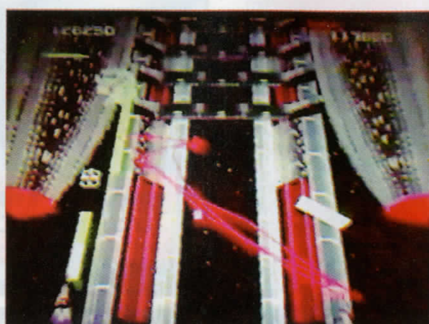


◆小心它中央的超巨型大砲！

AREA 7——宇宙要塞

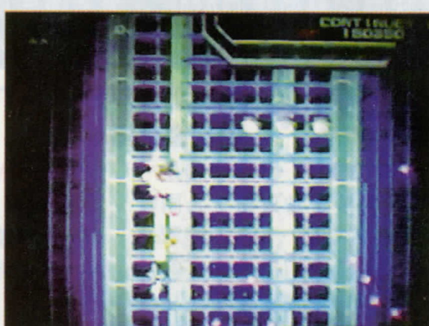
突破了敵人的最後防線，攻入了生體電腦「嘉普」的內部


◆開始進入要塞的內部。敵人的防線亦愈來愈緊密

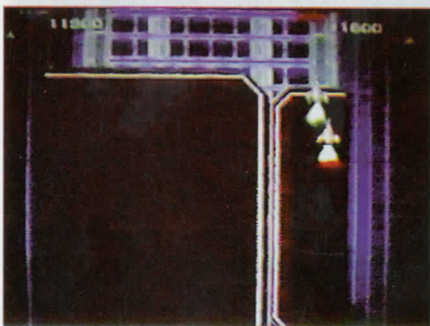

◆這些鐵板是會以圓形圍着你走，小心被它碰到


◆很多敵人的部隊會突然出現，留心它出現前的影子，以免撞個正着


◆視點轉為俯視式。這裏的通道非常窄


◆這些通道會突然閉上，一不留神便會被夾中


◆看似過不到、但其實另有乾坤


◆較窄的那一個路障會突然下降讓你通過


◆這兩個路障是會不停地自轉，小心走錯路


◆終於來到生體電腦「嘉普」的內部


◆因為它的激光和光環的顏色非常相像，所以要特別小心


◆要經過極長的時間才能將它擊破


◆爆機畫面。終於也可以反回地球了！



NBA JAM
TOURNAMENT EDITION

文：凱文



相信很多讀者對NBA JAM的名字都不會感到陌生吧，現在，這隻「家傳互曉」的藍球遊戲的TOU RNAMENT ENDITION版終於移植到次世代機上了。雖然大家可能已玩過了街機版或超任版本，但為了令初玩次世代機的玩家們不致錯過這隻百份百刺激加百份百豪快感的熱血球GAME，筆者便先以美版的NBA JAM TOURNAMENT ENDITION為大家介紹這遊戲的攻略法，希望各讀者都能品賞一下NBA JAM的獨有風味。



遊戲模式：

本遊戲設有HEAD TO HEAD及TEAM GAME兩個模式供玩者選擇。

HEAD TO HEAD模式—故名思義是一人對一人的模式，主要是當只得2人同時玩時1P控掣在攻右的球隊，2P則控掣另一隊作對戰模式，當然，如果是四打的話則是1P、2P、與3P、4P對疊了。

TEAM GAME模式—今次是1P與2P合作，共同與電腦所操作的敵隊作賽，四人同玩時依然是1P、2P對3P、4P，但要打敗二十八隊NBA的球隊，二人合作便更有勝算了，當然還要看二人的默契吧。

OPTION：

進入OPTION畫面裏，玩者可以作出多項不同項目的調較，當中還加入了新增的模式吧。

TIMER SPEED：調較比賽計時器的快慢。

DRONE DIFFICULTY：難易度。

TAG MODE：ON時可兼控持球的球員。

COMPUTER ASSISTANCE：ON時的模式下電腦會自動選用射球或傳球，OFF的話，電腦所控付之隊友只能由玩者決定射球或傳球的動作。

IDIOT BOXES：ON的模式下在比賽跳球之前會出現一些教導玩者基本操作的對話盒。

CHOOSE YOUR PAD：改變操作按鈕的位置。

VIEW DELETE RECORDS：從MEMORY CARD中觀看或除去檔案。

SPECAL FEATYRES MENU：進入特別選項。

在SPECIAL FEATURES MENU的畫面裏，玩者可調較一些特別的項目，其中包括PS版獨有的功能。



TOURUAMENT MODE：當ON時，遊戲的基本設定是不能更改的，OFF時則可自由增設—HOTSPOTS或POWER UP 1 CONS等新增模式，故可說是街機模式的選擇。

SHOT CLOCK：進攻時間的設定，最長為標準NBA進攻時間24秒，最短則只為5秒。



OVER TIME：設定加時賽的比賽時間。

HOT SPOTS：此為PS新設的模式，在比賽時在場上會出現一星形的圖案，只要在其上射球，入球時便能得到圖案上顯示的分數。

POWER UP 1CONS：這亦是新追加的模式，在比賽時場上會出現T、S、B、F、P、D等圖形的道具，球員取得後會增加個別的能力。



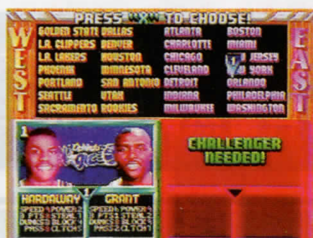
T—TURBO不扣	F—變為火熱模式
S—速度加快	P—POWER增加
B—地震一發	D—防守能力增加



JUICE MODE：球員動作的速度，可作兩段調較，近似TURBO模式。

FULL MOTION VIDEO：控制中場與及完場時的真人片段播放與否。

隊伍選擇：

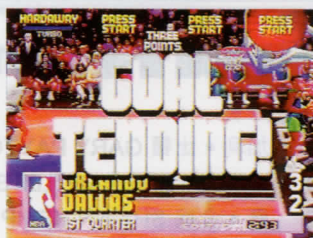


本遊戲既然以 NBA 為名，當然能讓玩者自由選擇操控全27 隊 NBA 的真實球隊，另外還加上一隊由新人組成的隊伍哩。

隊員選擇：

除了新人隊之外，其他的隊伍都只有三名球員可以使用，玩者可按SELECT掣改變出場球員的組合，基本上每隊有6款組合供玩者選擇，新人隊更有二十款的組合之多。

基本球例：



NBA JAM 是一隻二對二的藍球對戰遊戲，故基本上是沒有球例可言，除了注意進攻時間和 GOAL TENDING外，大家可以為所欲為啊！

基本操作：



進攻模式中—

L1、L2、R1、R2—TURBO



□、△—射球

×、○—傳球

使用TURBO可令速度增加。

在使用TURBO的模式下進入禁區射球可使出必殺入樽。



防守模式中—

L1、L2、R1、R2—TURBO

□、△—跳起

×、○—盜球

TURBO＋×、○—推人

皇者、勝利之道：

本遊戲的目標非常明顯，便是打敗所有的隊伍而成為冠軍，玩者要以一隊伍打敗其餘27隊，再操作另一支球隊把自己先前所操控的球隊擊敗，便能爆機，所以能找到勝利的鑰匙的話，爆機只是時間上的問題而已。

取分之道：

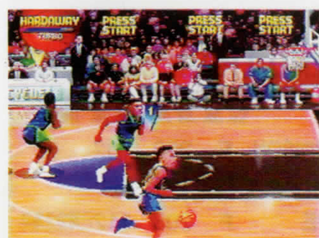


在 PS 版中，與超任版有着最明顯分別的可算是敵人的實力，PS1版的敵人都極度充滿攻擊性，一不小心便會給對方推個「四腳朝天」，所以進攻時不可硬來，而筆者亦在此提供兩個較為安全的打法。

其一是以一球員運球控定，按下射球掣故意扮作射球，目的當然是引防守球員在阻攻，當對方兩名球員都被引到面前時便立刻加按傳球掣作出半空傳球。這時，另一名我方球員便可在無人看管之下接得來球，安全地把球送入藍。這招扮射交波，亦可算是 NBA JAM 的經典動作之一。







其二是控球的球員先在中場的位置運球，待另一隊友為你作掩護，然後趁空檔利用速度切入場邊作急停射球。而這招較適合一些速度快的三分球員使用，入球率是相當之高啊！但要注意按着射球掣的時差，不要按着射球掣太久，否則會形成短投或 AIR BALL 。

勝利之鑰匙：

功欲善其事，必先利其器，選擇一隊強力的球隊當然會令勝利的機會增加，但如果不習慣其打法亦是徒然，所以很多時都應該以玩者本身的偏好而選擇主攻、主守、以強力入樽為主還是以外圍投射為主的隊伍。

除了球隊外，各球員的特性亦是勝利的關鍵，玩者不要以依榮等不善外投的球員來射三分球啊！（當然世事總有偶然的，但幸運不是永遠站在玩者的一邊吧。）

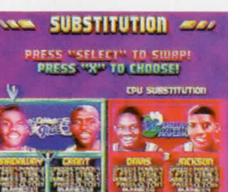


以上兩招當然是可以混合使用，如切入後扮射三分將球傳至隊友手上，在空位有較多的時間射出三分外投，這比起單一使用更具威力哩。





更換球員：



在比賽的過程中被推倒是會受傷的，而受傷是會直接影響該球員的能力，所以在轉場時要換出受傷的球員，使其能力在下一節出場時回復過來。玩者切記，勿讓三分射手受太多傷，否則後果可大了。

能力值：

各球員在遊戲裏的能力值玩者是可以從選人畫面中看到：

SPEED—速度

3PTS—三分球投射

DUNK—入樽

PASS—傳球

POWER—力量

STEAL—盜球

BLOCK—射球攔截

CLTCH—控球能力

為了讓一些不熟悉 NBA 球員的玩者能對這班藍球員有初步的認識，筆者亦在此刊出全球員的實際個人資料，資料當然截至 96 年球季的啦！

聖安東尼奧馬刺 SANANTONIO SPURS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
50	大衛•羅賓遜 DAVID ROBINSON	C	216	107	
32	辛•伊利諾 SEAN ELLIOTT	F	203	100	
10	丹尼斯•洛民 DENNIS RODMAN	F	203	95	已轉會公牛隊

猶他爵士 UTAH JAZZ

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
32	卡爾•麥龍 KARI MALONE	F	206	116	
14	謝夫•賀拿錫 JEFF HOMACEKG		193	86	
12	約翰•史托頓 JOHN STOCKTON	G	185	79	

休斯頓火箭 HOUSTON ROCKETS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
34	哈健•奧拉祖雷 HAKEEM OLAJUWON	C	213	116	
22	佳持•德士拿 CLYDE DREXLER	G	201	101	
25	羅拔•荷利 ROBERT HORRY	F	208	100	

丹佛金塊 DENVER NUGGETS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
1	馬莫特•亞度爾•拿夫 MAHMOUD ABDUL-RAUF	G	185	73	
55	迪甘比•麥唐保 DIKEMEBE MUTOMBO	C	218	133	
20	拿科素•艾利斯 LAPHONSO ELLIS	F	203	109	

達拉斯小牛 DALLAS MAVERICKS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
24	占•積遜 JIM JACKSON	G	198	100	
32	積姆•麥舒本 JAMAL MASHBURM	F	203	109	
43	泰利•戴維斯 TERRY DAVIS	F-C	208	113	

明尼蘇達木狼 MINNESOTA TIMBERWOLVES

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
34	艾西亞•萊特 LSAIAH RIDER	G-F	196	101	
32	基斯頓•列拿 CHRISTIAN LAETTNER	F	221	111	
24	湯姆•古歷奧特 TOM GUGLIOTTA	F	208	109	

鳳凰城太陽 PHOENIX SUNS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
15	丹尼•曼寧 DANNY MANNING	F-C	208	106	
7	奇雲•莊遜 KEVIN JOHNSON	G	185	86	
9	丹•馬謝利 DAN MAJERLE	G-F	198	100	已轉會騎士隊

西岸球隊

西雅圖超音速 SETTLE SUPERSONICS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
20	加利•比頓 GARY PAYTON	G	193	86	
11	迪利夫•斯南夫 DETLEF SCHREMPF	F	208	107	
48	桑•金保 SHAWN KEMP	F	208	111	

洛杉磯湖人 LOS ANGELES LAKERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
9	歷克•雲•艾素 NICK VAN EXEL	G	185	83	
12	維特•迪華士 VLADE DIVAC	C	216	113	
1	安東尼•比拿 ANTHONY PEELER	G	193	96	

聖克拉門托帝皇 SACRAMENTO KINGS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
2	米哲•列治民 MITCH RICHMOND	G	196	98	
22	里安奴•西蒙士 LIONEL SIMMONS	F	201	95	
4	史柏•韋保 SPUD WEBB	G	170	60	

金州勇士 GOLDEN STATE WARRIORS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
15	納賽爾•史柏威 LATRELL SPREWELL	G	196	86	
10	添•夏特威 TIM HARDWAY	G	183	89	
4	朗尼•西加斯 RONY SEIKALY	C	211	115	

洛杉磯飛艇 LOS ANGELES CLPPERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
21	馬歷•薛尼 MALIK SEALY	G	203	86	
2	布殊•里察遜 POOH RICHARDSON	G	203	86	
53	史丹利•羅拔斯 STANLEY ROBERTS	C	213	132	

波特蘭拓荒者 PORTLAND TRAIL BLAZERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
3	祈里福•羅賓遜 CLIFFORD ROBINSON	F	208	102	
1	洛度•持蘭 ROD STRICKLAND	G	191	84	
33	奧迪士•科比 OTIS THORPE	F	208	112	已轉會活塞隊

東岸球隊

奧蘭多魔術 ORLANDO MAGIC

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
1	安佛利・夏特威 ANFERNEE HARDAWAY	G	201	94	
25	歷克・安德遜 NICK ANDERSON	G-F	198	100	
54	荷利斯・格蘭 HORACE GRANT	F	208	107	

紐約人 NEW YORK KNICKERBOCKERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
33	柏德列・伊榮 PATRICK EWING	C	213	102	
3	約翰・史達斯 JOHN STARKS	G	196	84	
34	查爾士・渥利 CHARLES OAKLEY	F	206	111	

波士頓賽爾特人 BOSTON CELTICS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
40	甸奴・羅渣 DINO RADJA	F	211	199	
7	狄・布朗 DEE BROWN	G	185	79	
12	杜明尼・韋健士 DOMINIQUE WILKINS	F	203	98	已轉會希臘聯賽

費城76人 PHILADELPHIA 76ERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
35	卡倫斯・韋斯霍 CHARENCE WEATHERSPOON	F	201	109	
3	丹拿・巴洛斯 DANA BARROS	G	180	74	已轉會塞爾特人隊
76	桑・巴德利 SHAWN BRADLEY	C	229	112	已轉會網隊

邁亞密熱火 MIAMI HEAT

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
42	奇雲・韋利士 KEVIN WILLIS	F-C	213	109	
41	格連・韋斯 GLEN RICE	F-G	203	100	已轉會黃蜂隊
32	哈萊・米納 HAROLD MINER	G	196	98	已轉會騎士隊

夏洛特黃蜂 CHARLOTTE HORNETS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
2	萊利・莊遜 LARRY JOHNSON	F	201	119	
1	泰・博斯 TYRONE BOGUES	G	160	62	
33	亞羅素・摩斯 ALONZO MOURNING	C	208	118	已轉會熱火隊

新澤西網 NEW JERSEY NETS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
7	歷克・安德遜 KENNY ANDERSON	G	185	76	
21	奇雲・艾華士 KEVIN EDWARDS	G	191	95	
44	戴歷・高文 DERRICK COLEMAN	F	208	117	已轉會76人隊

華盛頓子彈 WASHINGTON BULLETS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
4	基斯・韋伯 CHRIS WEBBER	F	208	113	
5	祖雲・荷活 JUWAN HOWARD	F-C	206	123	
40	卡拔・哲尼 CALBERT CHEANEY	F-G	201	98	

克利夫蘭騎士 CLEVELAND CAVALIERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
43	巴特・多夏迪 BRAD DAUGHERTY	G-F	216	122	
25	麥克・派斯 MARK PRICE	G	183	82	
18	約翰・威廉士 JOHN WILLIAMS	F-C	211	111	已轉會太陽隊

印第安納溜馬 INDIANA PACERS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
31	歷治・米拿 REGGIE MILLER	G	201	84	
45	歷克・史密夫 RIK SMITS	C	224	120	
9	戴歷・麥奇 DERRICK MCKEY	F	208	102	

芝加哥公牛 CHICAGO BULLS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
33	史葛・柏賓 SCOTTIE PIPPEN	G-F	201	102	
7	東尼・古高 TONI KUKOC	F-G	211	104	
9	朗・哈柏 RON HARPER	G	198	90	

亞特蘭大大鷹 ATLANTA HAWKS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
10	穆基・比洛 MOOKIE BLAYLOCK	G	185	84	
8	史提夫・史密夫 STEVE SMITH	G	203	98	
2	史迪斯・奧蒙 STACEY AUGMON	G-F	203	93	

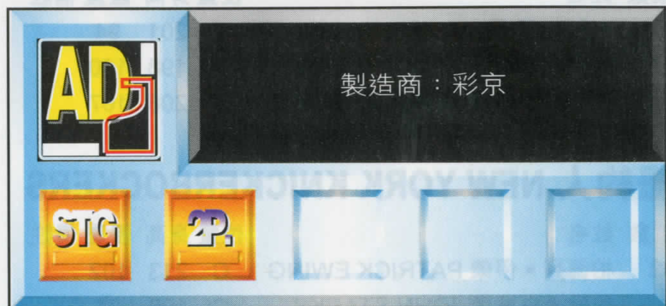
密爾沃基公鹿 MILWAUKEE BUCKS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
42	雲・柏加 VIN BAKER	F	211	113	
5	艾域・梅鐸 ERICK MURDOCK	G	185	91	已轉會灰熊隊
10	道特・迪爾 TODD DAY	G-F	198	85	已轉會塞爾人隊

底特律活塞 DETROIT PISTONS

號數	姓名	位置	身高	體重	備註
4	祖・杜馬斯 JOE DUMARS	G	191	88	
6	泰利・密爾士 TERRY MILLS	F	208	113	
25	奧利華・未拿 OLIVER MILLER	C	206	132	已轉會速龍隊





文：赤目黑龍

製造商：彩京

STG 2P.

遊戲簡介

在射擊遊戲世界之中，彩京這個大生產商相信不會有人說不認識的，不過，一直以來彩京的射擊遊戲一般人的印像也是非常瘋狂，而且是非常難玩的，所以，不少玩者也會因為太過困難而對此生產商的遊戲望而卻步，而這次這隻射擊遊戲《戰國BLADE》也承襲了彩京射擊遊戲的一貫統，亦即是說是非常的難玩，而且亦和以往彩京生產的射擊遊戲一樣，有「二週目」這一回事，所以，在開始時滿以為易玩而掉以輕心的玩者一定會受到很大的打擊！

《戰國BLADE》這隻橫向的射擊遊戲其實並沒有非常突出之處，不過，遊戲之中的人物設計的確是非常的出色，再加上遊戲本身的有着一定的難度，使玩起上來不會感到乏味，因此，《戰國BLADE》可以說是一隻有可玩性的射擊遊戲。

在遊戲之中玩者可以選擇的人物有五個，每個人物也有着不同的特性，而且人物的攻擊方法分為三種，分別是一般攻擊、儲砲和大彈三種，其中威力最大的當然是大彈，不過，在遊戲之中大彈的數目有限，所以在實戰之中，第二種的儲砲的用途反而比大彈更加大而且更見效。

MIKO





在遊戲之中身材最「突出」的女性，不過玩者不要以為這位人物只是「得個樣」，其實她的攻擊力是不弱的，她使用的一般攻擊是以護符向敵人攻擊的，而且在POWER UP之後，在她身旁更會有一隻式神「破沙羅」出現，而儲砲「使役之術法」亦會同時出現。MIKO所使用的大彈是「九字之術法」，亦即是大家熟悉的「臨兵鬥者皆陣列在前」，不過，這個大彈的攻擊範圍有限，實用性不高。這式神的攻擊是追縱型，牠的儲砲會隨着MIKO的能力提高而增強，儲砲會由一個光球彈變為一個法輪，最後更會變成一隻式神。

移動速度：127.5dot/ 秒　　儲砲時間：0.66秒

SHO



在遊戲之中這位劍客仁兄可以說是最靚仔了。不過，這位人物的攻擊真是非常「麻麻」，首先是他的一般攻擊，只是有飛劍一把，就算是POWER UP了也只有四把而已，而且他所用的OPTION只是四塊「菱花鏡」，攻擊力亦不見強勁，大彈方面，他使用的「那由他裂斬」總算是一種比較「像樣」的武器，全畫面也會佈滿飛劍，可以將畫面上的敵人一次過消滅。OPTION的菱花鏡的攻擊力尚算可以，所射出來的光線的攻擊力比人物本身的飛劍還要強，所以，使用此人物記着要盡快POWER UP，否則很快便會「玩完」。

移動速度：142.5dot/ 秒　　儲砲時間：1.00秒

TENGAI





單從外形看去已知這個和尚是非常強悍的人物，事實亦是這樣，這個人物的攻擊可以說是在遊戲之中數一數二的，他的一般攻擊是使用他手上的念珠來發動，而當POWER UP了之後，除了攻擊力會增強之外，在他身邊更會出現一隻怪鳥「善次郎」，這隻怪鳥的攻擊是屬於集中攻擊型，而儲砲方面則是善次郎的身體會被火包着，然後向敵人直衝過去，POWER越高，善次郎的體積便會越大，而且善次郎的攻擊是可以直貫敵人，所以破力非常驚人。TENGAI使用的大彈是「坊主念佛地獄」，由於擁有非常高[的貫穿力，所以非常實用。

移動速度：120.0dot/ 秒　　儲砲時間：0.66秒

JUNIS





這位可愛的小妹妹是一名女忍者，不要小看她的實力，她的攻擊力絕對不會比「大姐姐」MIKO遜色的。她使用的武器當然是忍者常用的手裏劍（飛鏢），而且不斷的POWER UP會使飛鏢的的密度增加，同時，她POWER UP後的OPTION「忍猿」亦有非常高的攻擊力，首先牠會放出兩方向的十字手裏劍，而且POWER越高，十字手裏劍的體積便會越大，再加上儲砲「火猿之術」，忍猿上前噴出火炎攻擊敵人，使JUNIS的可用性大大增強。大彈方面，JUNIS使用的是「忍法華之舞」，是JUNIS變大使用花吹雪攻擊敵人，是一種可以消滅畫面上敵人的強勁法術。

移動速度：135.0dot/ 秒　　儲砲時間：1.00秒

KATANA





這人物可以說是全個遊戲之中最強勁的人物，單看他的外表已知他于是善類，他真的不是一個人，他是一個「傀儡兵」，基本上他是沒有生命的戰鬥機械，所以他的攻擊力非常驚人，他的一般攻擊是非常一般的直線連射彈，但是因為是二連發的，所以亦有一定的殺傷力，其次，他POWER UP了之後的OPTION「機銃槍」是非常神秘的武器，以一般而言，這「機銃槍」就如其他射擊遊戲的OPTION一般跟着主體的，不過，當他是以儲砲形式使用時，威力真是無法估計，因為用這招「槍曼陀羅」，兩下便可以將BOSS擊毁！勁！不過，其大彈「來震雷擊」便有點兒的「走樣」了，因為在使用此大彈之時，KATANA是會呆了一段短時間，這時有敵人攻擊的話……

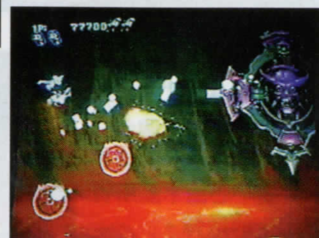
移動速度：127.5dot/ 秒　　儲砲時間：1.00秒

射擊遊戲《戰國BLADE》的首三版是由以下的STAGE ONE、TWO、THREE、FOUR中抽選擇出來的。

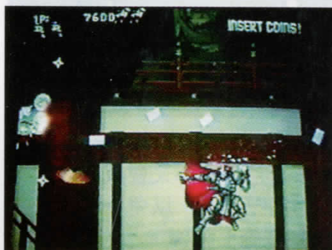
STAGE ONE 祠STAGE

單看名字已知這一版是在祠廟之內進行的,不過，在未進入祠廟之前，玩者首先要通過一條非常艱險的通道，在那裏有着非常多的敵人，首先是一些像飛碟般的敵人，而且更有一種像一個陀螺般的敵人，其中飛碟般的敵人會以四隻一小隊的出現，最後一隻是POWER取的，千萬不可以放過他的，不過，要小心陀螺型的敵人，因為其發彈數亦不少，同時要小心上方出現的一些「鬼輪」。



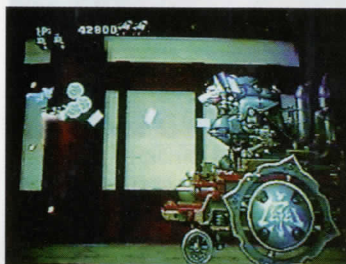


再向前行玩者便會遇上一個比較棘手的敵人——「鐵斬」，這個敵人的攻擊力非常高，他的攻擊除了日是一般的擴散彈和十字手裏劍之外，更會將自己頭上的帽飛出來攻擊玩者，這一招真是令人防不勝防。



之後又是以前出現過的敵人在向玩者攻擊，不過這次多了一種新的敵人，便是一個一個的浮游石塔，這些石塔表面上沒有甚麼大不了，不過當他打開外面的罩之後，便會向玩者無情地不停開火，一不小心很易便會變成他的彈下忘魂。接着出現的大家可能會使大家以為是BOSS，錯了！這次是中BOSS而已。

首先這中BOSS會放出在前方的球出來，這個球的攻擊力其實並不很強，只有打開中間的兩支小火箭和上方的四發擴散彈而已，不過在消滅他之後，其正體便會出現，這部小戰車的攻擊力比先前的球的確好了一點，由戰車之中會伸出一個狼頭，這個狼頭會放出三方向的擴散彈，而車身則會放出一些比較大的火球，在玩者將那個狼頭打爆之後，其擊便會有所改變，不過,這亦表示他死期已到。



戰車被毀，地面亦會下塌，玩者向下行便會到達地下的溶岩池，在那裏玩者會到真正的BOSS。這個BOSS是個巨型的鬼輪，不過，他的攻擊也不乎一大推的擴散彈，和由他身上放出來的小鬼輪，所以只要小心一點便可以輕易過關。

STAGE TWO 溪谷STAGE

一開始，又是一大堆的甚麼的「小角色」出來招呼玩者，這些小敵人的殺傷力大極有限，所以根本不用特別去理會他們的。不過，之後由水中跳上來的敵人便要多加注意了，因為他們由水中突然的跳上來，玩者已被他們嚇倒了，如再不小心應付，便會被他們的擴散彈打中。



在這個溪谷的中段，玩者會向下行，進入更低層的地方，不過在玩者之前的敵人亦是相當難纏的，他的名字是「慘眼」，玩者不要以為這一個人物易對付，定力不足的人便會向他衝過去，這方法只會為玩者帶來「死亡」，因為這個「慘眼」的攻擊方法非常獨特,首先他會放出全前方向的擴散彈，之後他便會向着玩直衝過來，而且一面衝過來一面放出全空域的十字手裏劍，如果玩者亂走的話必死無疑，唯一的方法是站在這「慘眼」的正前方，這樣便可以將他發出的所有手裏劍避開。



進入水中作戰，玩者最先會遇到的敵人是一種機械砲兵，這種砲兵會向前方射出兩發彈，不過因為速度低所以很易便可以避過。在水底之中，玩者會見到一個一個的頭，不過這些似乎是石像的頭，但是看上去總是令人有點兒不安的。這些背景正好擾亂玩者的心神，而接着出現的敵人便可乘時偷，這些敵人便是食人魚了！而隨着這些食人魚的出現，這版的BOSS也正式出場，既然是在水中，BOSS當然是一條「魚」。





BOSS是一條機械「人面魚」，基本上他的武器有由中間向外的擴散彈，亦有由上方砲台射出的魚雷，不過，當他的「魚身」被擊毀之後，他便會露出他的本來真面目，原來他是一隻「機械龜」。這隻龜的攻擊力也不弱，不過所有的攻擊也離不開「擴散彈」，所以是非常易應付的，不過如果大家怕夜長夢多的話，大可以用一個大彈將他消滅。



STAGE THREE　雲海STAGE



在這版之中，玩者要面對的敵人全是一些有高移動力的，所以玩者要打醒十二分精神，新的敵人真是出之不盡，每版也有新的敵人出現，這版也不例外，遊戲一開始，玩者已受到一種以前未見過的戰機攻擊，而且接着出現的敵人是一種像鳥人般的物體，以四隻為一隊，而且是一直排的飛出來，更加會在圖版之中停下來，之後才向玩者攻擊，是極「陰濕」的敵人。



除了以上兩種新敵人之外，再有一種可以說是弓箭手的敵人出現，他們用的是弓，不過射出來的並不是箭而是一些圓大的彈，加上他們有比較高的防禦力，所以要特別小心。

這版的中BOSS是一艘鬼戰船，這艘戰船的戰鬥力是非常高的，玩者首先要對付他的船頭部份，這個船頭的攻擊是以擴散彈為主，不過很輕易便可以將他消滅；之後便輪到船的中央了，在前往中央部份的途中，玩者會遇上船上的防禦砲台，玩者必須盡快將他們消滅，否則玩者便會受到前後夾擊，情形會變後更加凶險。只要一直前進，玩者將這鬼戰船的艦橋（那個佛像），擊破戰船便算被消滅。

不過，在前面有更厲害的敵人在等候着玩者，那便是一個全紅色的「人」，他放出的全空域擴散彈也不是最難對付的，最難應付的是他放出來那些空雷，再加上他身後的那些護身圓球，攻擊力實不比任何BOSS弱。當玩者繼續向前行，打爆兩個巨大砲台之後，使會見到一顆在空中浮着的水晶，玩者如果要見到BOSS，這一個地方一定要闖過的，玩者先要攻擊上下的兩個台，再攻擊水晶便可，但是一定要小心由水晶所發射出來的散彈。



離開這個地方便會見到這版的BOSS「巨大魚虎型戰艦」，這戰艦的外型就像古時日本皇城上的裝飾品「魚虎」一樣，而他的攻擊是比較多元化的，首先他的口會出大型的擴散彈，而且在尾部又會放出攻擊力極高的擴彈，所以玩者應先將上方的尾巴擊毀，以免上方憂，之後便可以比較輕易將這「巨大魚虎型戰艦」消滅。

STAGE FOUR　森林STAGE

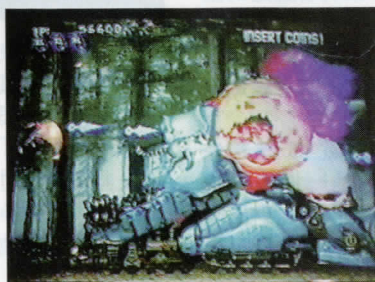




在森林之中，原來有一座寺廟的，不過，原來這裏也有非常多的敵人，而且他們有很多的「人」，玩者要非常小心，因那些人是非常細小的，很難察覺得到，不過，最奇怪的是那座寺廟的頂部是可以飛出來的，而且更是這版的BOSS。

這個寺頂的攻擊其實不強的，只不過是他的走位不定，所以攻擊起來有點兒「老鼠拉龜」，根本不知從何入手。而且在這中BOSS之後，那個「鐵斬」便會出現，他的攻擊大致以擴散彈和飛帽為主，只要玩者小心他的飛帽便可以輕易將他擊倒。





這版的BOSS是一部非常奇怪的戰車，他的頭部會放出一些細小的機體攻擊玩者；接着第二部份又會放出一種像蜈蚣的東西出來，不過以上兩種敵人也是非常易應付的。接着便是戰車的主體了，這部戰車的主體其實也不是非常堅固很易便可攻破，不過，在之中的紅色體又是甚麼呢？

這隻像飛蟲的東西才是這版的真正BOSS，他所發出來的空雷是非常難對付的，而且這些空雷成為了玩者血上移動的阻礙，一定要先行清除。只要能直接的攻擊他的頭部，很快他便會「魂歸天國」。



STAGE FIVE 城下町STAGE

玩者已來到魔王的王城之下的小村莊，現在玩者已終點在望了，所以要努力呀！一進入這小村莊，玩者已受到非常多敵的





「熱烈歡迎」了！而且玩者和他們也「打成一片」，不過，在這版之中又有新的「朋友」到來了，他是一個日本的「祭司」，這些祭司神出鬼沒，而且一出現便是擴散彈攻擊，令人防不勝





防。除此之外，砲兵隊又添加了一員，這新成員的外形和其他的差不多，不過，其裝束和其他的卻有點兒的分別，似是比較高級



的砲兵呢！

之後，玩者要再一次面在以前出現過的三個頭目——「鐵斬」、「慘眼」和「火燕」，先是「慘眼」出場，當然，他的攻擊方法和以前的一樣，所以對付的方法也是一模一樣的；接着是「火燕」，攻擊方法是以前的一樣，不過由於有其他的小敵人會同時出現，所以，對付她時要加倍小心；第三個要對付的是「鐵





斬」，其攻擊方法和以前基本上變動不大，只是在放出帽子前會先放出多一些的彈，這點是要緊記着的；而最後的便是「鬼道衆」的頭領「炎鬼」了，他的攻擊除了手部和頭部的擴散彈之外，更會乘時衝向玩者，在他的下身被消滅了之後，他仍然會有作戰能力的，而且會更加厲害，小心！

STAGE SIX外堀STAGE



終於也到了城堡的外圍了，不過這裏的防守比起先前的數版真是厲害得多，滿天的鬼燈已使玩者眼花瞭亂，再加上砲兵的從旁支緩，使玩者陷入極度的危機之中，而且在這版之中，以前出現過的敵人大多也會再次出現，實行來一個「大集合」，似乎是想和玩者將所有的也一筆算清呢！



幾經艱苦，玩者終於也；到了城堡的下面了！正想向上行之時，新的危機又再次的逼近，一隻鬼手向着玩者衝過來，原來這又是敵人的緩兵，這隻鬼手的攻擊力實不容忽視，他的指尖可以放出非常多的擴散彈，而且又不時向着玩者衝過來，使玩者無所適從，更重要的一點，這鬼手不只一隻，而是會多次出現的，小心鬼手……！

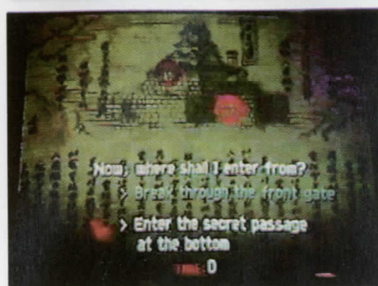




要進入城堡，玩者便入須要將守門的金剛了，厲害呀！這金剛的攻擊力真的是相當的高，不過，其攻擊方法則有點兒的「老土」，所以玩者可以很快的便「捉到路」，先是由手中發射出的四方向旋轉擴散彈，既不快又不密，只要拉到版尾便可以從空位中通過；不過要小心一點，當金剛的下體給毀滅後，其上半身依然有作戰能力的，雖然只是上下移動及放出擴散彈，不過，正因為是上下移動，使擴散彈的攻擊更加千變萬化，無法捉摸。

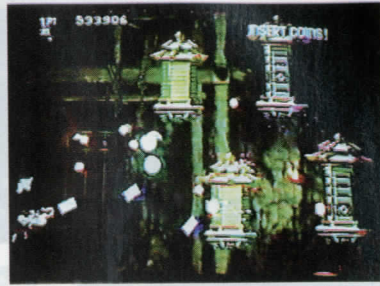


STAGE SEVEN 城內下段STAGE

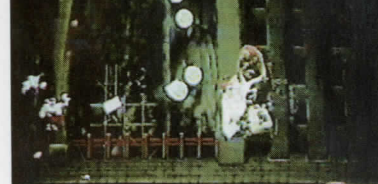


在這裏筆者選擇向下行，決定由地下道攻進城堡，不過，前路依然是非常艱險的，又有鬼燈，又有無數敵人的陀螺型浮空砲台，使玩者舉步為艱，所以如果在必要時便要使用一下大彈這種有較的求生工具。





通過了峽窄的地下道，開始向上方的城堡進發，不過，又遇上了以前出現過的「浮游石塔」，而且這次是大量出現，相信大家還記得他們的厲害，所以，一定要速戰速決，在這裏可以多使用儲砲，因為其中一些人物的儲砲有非常強大的殺傷力，最好便是用來對付這些攻擊力強，而且又有非常高防禦力的敵人。





想不到在這版之中仍然會有新的敵人出現，而且竟是相當可愛的狸貓，不過，這次的不是可愛而且一隻會將玩殺死的可怕敵人，他一面旋轉，一面放出大量擴散彈，是極厲害的敵人。再向上行，通過了一大群的鬼燈的糾纏之後，玩者便來到一座佛像之前，這便是這版的BOSS。

這座佛像的主要攻擊是來自他手上的紅色玉珠，所以要全力集中攻擊他手上的玉珠，不過不要太接近他，因為要避開他的擴散彈，便一定要和他有一定的距離，否則便很難辦到。當佛像的外圍被毀，這怪物便會回復本來面目，這BOSS會變成一條像魚般的怪物，將最初的身體及頭也收藏起來，而他的攻擊方也有了非常大的變動，他除了頭部會放出擴散彈之外，更加會從口中放出小魚，而這些小魚又會放出擴散彈，可雙重功較，玩者一定盡量將人物拉到較左的方向，使擴散彈的空間力闊才通過，便可以減少不必要的傷亡。

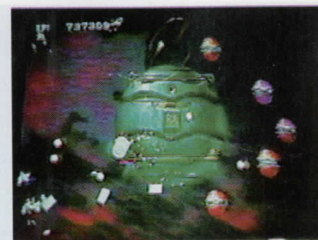


STAGE EIGHT 百鬼樓STAGE



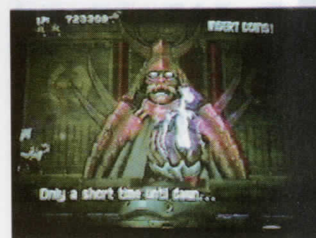
這是遊戲第一週的最後一版，所以敵人也是全部出動，一進入城堡，玩者便會受到一大群戰機的「衝擊」，而且，在玩者之前更加有強化了的砲兵和箭手在等着玩者大駕光臨，準備了大量的「火藥」為玩者舉行一個非常「巨大」的歡迎會呢！玩者一定會感受到他們的「濃情厚意」，不過，玩者正趕着往對付在城堡之中的大魔頭，所以只好辜負所有人的心意，向前衝吧！

所謂一波未平，一波又起，當玩者剛擺脫了那些敵人之時，原來玩者已來到敵人將軍的藏身之處，於是，玩者最後之戰便告展開了。這個將軍本來只是一個中型的光球，他的攻擊法非常單純，只是一般的擴散彈攻擊，不過，當玩者將他打倒之後，他便會進入一個巨大圓球之內，而且開始他的第二輪攻擊，武器方面依然是砲彈的攻擊，不過，在他身後的多個小圓球便要多加注意了，因為他們除了會放彈外，便會向玩者衝過來，殺玩者一個措手不及。最後，當這個大圓球也被打倒之後，更神奇的敵人出現了！





這個最後的敵人竟然是一條巨大恐龍！玩者會見到在恐龍的腦部有一個紅色的球，這個紅色的球便是將軍的正體，而玩者要攻擊的目標便是這一點，可是，恐怕要做到這點絕非易事呢！因為這條恐龍是有一定攻擊力的，而且在恐龍體內的將軍又會向玩者攻擊，所以，玩者最好是全力攻擊恐龍的頭，而且將手上可以使用的大彈也一次過的放出，一定要將死龍消滅。







二週目＝死亡的呼喚







一如以往彩京的作品，二週目是少不了的，不過，這次的二週目來得真是有點兒的過份，因為在一週目之中的遊戲，在二週目之中，一切也變得完全不依常規進行，所以，玩者如果要在此二週目中得到勝利的話，便一定要事先做好準備，而最重要的還是準備多些錢CONTINUE。



其實，在《戰國BLADE》的二週目之中，玩者要面對的敵人和一週目的可謂完全一樣，而且不論出現地點又或是使用的攻擊方法也是和一週目一模一樣的，而唯一不同的是在二週目之中，玩者面對的敵人已不再是和以前般「和善」的了，舉一個例說明：如果在一週目之中一部敵機會放出兩粒子彈的話，那麼玩者在二週目所見到的將會是四至六粒，由此可見二週目的難打之處在那裏。

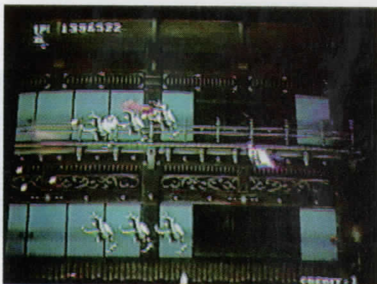




不過，二週目也是有其獨特好處的，因為在一週目之中，玩者是要選擇向上行又或是向下行的，而且在四版之中玩者只可以玩到其中的三版，可是在二週目之中，玩者是沒有路選擇路的，所以玩者可以行完以前沒行過的路，這一點可以說是二週目最大的好處，不過，又有多少人能夠有足夠的能力和金錢去完成這可怕的瘋狂二週目呢？



二週目最後一戰



由於在一週目中筆者是選擇下行的，所以在二週目之中便會向上行，亦即是說會上到天守閣之中作最後的生死決戰。由正門進入城堡之中，玩者要面對的敵人絕對不是善類，那頭看門口的牛頭怪獸所發射出來的擴散彈是相當厲害的，不過，對玩者而言，最大威脅的不是那些「大大隻」的敵人，而是那些「細細粒」的「蚊塵敵人」，在前往天守閣的途中玩者便會見到不少這種敵人，一定要非常小心，因為他們體型細小，很難會發覺他們的存在。

亦由於這裏是天守閣，這兒的守衛也是精英中的精英，玩者要面對這些的敵人，真是非常的辛苦，不過，很快玩者便會見到這版的中BOSS了！這個巨大的將軍真是非常的巨大，玩者起初只是見到他的腳而已，而且在他那雙腳下有非;常多的敵兵在守護着，玩者能否見到他也是一個問題呢？



這個將軍不只會放幽靈，其實這個巨大將軍除了腳部之外，全身也有武器，玩者一直向上行，便會不斷受到他的攻擊，上到他的腰部，在他腰部的人面便會發射出擴散彈來攻擊玩者，不過，只要玩者「定定的」集中攻擊，便可以很快的將這人面滅。這個將軍的正體會在身體被消滅後展現出來，他只會胡亂的放彈，所以玩者只好利用自己僅有的反射神經來和這些「亂彈」對抗再加上大彈之助，應可以很輕易將他解決的。

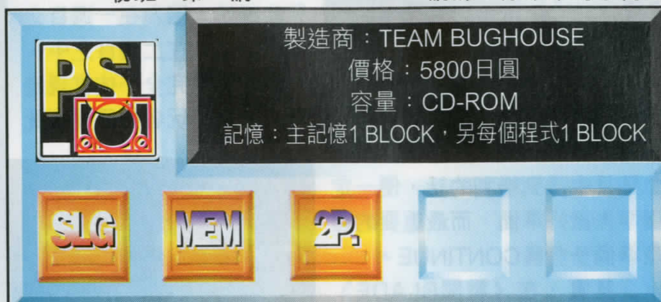
玩者終於也到達了天守閣的頂部了，不過，在天守閣等待着玩者的是一大群的祭司和鬼燈，所以，可以說是滿天也是彈，有位走就走，不過，究竟有沒有位走呢？如果各位有幸的話便可以到達最後的決戰場地，玩者會見到一個巨大的頭，在上面站着一個人，這人便是整件事的罪魁禍首，亦是玩者最後的敵人了，這個頭亦貫徹了整個遊戲的攻擊方法——使用大量的擴散彈，最大的難處是彈來得很快，並非難避。當那頭受到重創之後，便會開始利用頭部內的巨珠放LASER攻擊，這點，亦是他快死的預告。





PANDORA PROJECT
機械人程式師函授課程

初班．第一講　　講師：赤木米奇子博士



0.0 進入程式開發的領域

自從可編程的戰鬥機械普及化之後，很多年青都開始熱中於機械人編程上。這個函授課程就是為大家作啟蒙，希望大家在完成課程後，能夠掌握到機械編程的基本概念，他日繼續進修，成為世界頂尖的機械人程式師。

在進入課程之前，讓我們先來了解一下我們的程式開發工具——《PANDORA PROJECT》吧。





0.1 了解你的開發環境

0.1.1主目錄

這是管理的機械人部隊的菜單，無論買賣機械、參加地區賽或是跟朋友對試都是在這裏進行。



SYS

負責啟始、儲存和讀取P1及P2機隊人隊的資料。

LOGIC

在這個世界中，給可編程機械人所用的程式稱為LOGIC，這裏就是着手替你的機械人編程的部分，亦是本函授課程的主要操作環境。

E BAT（EVENT BATTLE）

參加公開賽

M BAT（MATCH BATTLE）

跟2P作賽

SHOP

買賣機械人的市場

R CARD

觀看你的部隊的成績

EXIT

結束《PANDORA PROJECT》，結束前它會問你是否吧進度儲存來。

0.1.2 LOGIC部分

讓我們詳細了解本課程的主要開發環境——LOGIC部分吧。

EDIT

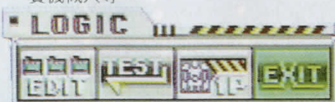
這裏就是編寫LOGIC的應用程式，稍後我會為大家介紹這部分的操作

TEST

這裏準備了5組不會發砲的目標和5組會向你進攻的練習機械人，它們各有不同的前進和進攻方法，可讓你試試你新寫成的程式在各方面的適應性。

1P

這是管理記錄在1P位置的MEMORY上的機械人部隊的機械人包括觀看能力值、改名、更改塗裝、登記參賽機械人等



0.2 了解你的機體

當你在LOGIC畫面中按下1P的按鈕，就可以進入1P的船塢（DOCK），觀看船塢中各機械的資料、登記出賽機械和替機械各部分裝上不同的LOGIC，甚至替機械更改顏色和迷彩。

0.2.1 戰鬥機械大系

戰鬥機械根據其特性，可以分為六大系，它們各有不同的特性，在戰場上各有職責。

二足步行型

可以作全方位的移動，但移動時不能攻擊，編程時要注意的事項也很多。



多足步行型

移動上很平衡的機械，優點是可一面移動一面攻擊，缺點是速度慢。



機車型

可以在移動中攻擊前進和後退的速度很快，甚至可作後方回轉移動，但不可以水平移動和在靜止時回轉。



履帶型

除了可作原地回轉外，其他移動方面的性能跟機車型相同，裝甲厚是優點之一，但缺點是速度慢。



浮游型

移動力最高，但防禦力很低，而且也是要停下來才可以發動攻擊的。



氣墊型

各方面性能都很高，唯獨是不能後退和裝甲弱。



0.2.2 登記

登記出賽機械是選擇DOCK CONTROL的ENT一項。在每場比賽中，你可以派出最多五個機械出賽，不過，根據比賽的規模，也有總級數（TOTAL LEVEL）的限制，即所有出賽機械的級數（LEVEL）總和不可高過大會所定的標準，例如地方大會的總級數限制是800、錦標賽的級數限制是950。



選定了出賽機械之後，畫面會顯一個陣式圖，你編排出賽機的陣式。這不單在多過一個出賽機械時有用，就單機出賽，出場位置不同也會改變取勝的機會。不過，由於今課的內容是編程，所以有關布陣的影響，我會留待以後講解團體戰程式設計時才作講解。

0.2.3裝上程式

DOCK CONTROL第三項LOGIC是用來裝上及除去機械各部分所用的程式的。每件機械都分為三部分，分別是軀幹BODY、左手武器或主武器WEAPON 1和右手武器或輔助武器WEAPON 2，每個部分都可由獨立的程序控制，但由於所負責的工作不同，相同的程序放在不同的部分會出現不同的效能和問題。

在第二章中所用到的示範程式都是以BODY為使用對象的，所以只要把那些程式裝到BODY上便可使用，暫時不用理會WEAPON所用的程式。

武器（WEAPON 1和WEAPON 2）

只會攻擊的部分，除了轉向外不會執行任何移動指令，轉向指令也不過會令武器本身轉向而已。

對只有一件武器的機械而言就只會有WEAPON 1。

軀幹（BODY）

主要的工作是移動，但如果程式中有攻擊命令的話，它一樣會去執行，不過效率就會降低一點，對可一面攻擊一面移動的機械來說，把攻擊指令放在軀程幹式中是浪費效能的做法，因為那樣的攻擊指令會截停機械的移動的。

0.2.4 機體性能表

DOCK CONTROL的第一項是顯示機體的性能的STA，在那個畫面中按○掣的話會顯示機體的各方面數值和各部分正在使用的程式名稱，按△掣就會以文字顯示該機械所用的武器及其特性、波段等資料。

以下便是表中部分簡稱的解釋。

機體狀態表

武器類

PW——武器的攻擊力

RG——武器射程

BL——藏彈量

AIM——一秒鐘內的回轉角度（以度數為單位）

本體類

F.MV——前進速度

S.MV——水平移動速度

B.MV——後退速度

ROT——回轉效能（一秒鐘內可回轉的角度）

HP——耐久度

CPU——處理器效能

機體特性表

武器可以使用的條件

武器的射擊角度（以SECTOR為單位）

波齒數和編程的難易度

一般的評價

0.3 EDIT環境的基本操作

你的編程環境是個以小圖示輔以箭咀組成的面板，那些小圖示稱為PALETTE。每個程式可分為4頁，每頁70個指令，所以合計起來每個程式最多可以使用280個指令。不過，程式除了受指令數量的限制外，也受到機械本身CPU效能的限制，在一個流程上所用到會耗用CPU時間的指令不可以超過機械本身的CPU值，否則就無法完成該流程。

當你把游標放在空白的位置時，便會出現一個LOGIC EDIT目錄。第一項PALETTE LIST是列出所有PALETTE出來供你選用，至於各PALETTE的用法，往下的各節會大家詳細解釋。

PAGE是翻頁，讓你在ABCD四頁間隨意翻閱。LOGIC END就是讓你告訴電腦要結束編程畫面，這時電腦會問你是否要以新名儲存程式（NEW）、蓋掉舊的程式（OLD）和不作任何儲存。

PALETTE是設有COPY AND PASTE功能的，而且是可跨頁進行的。當你按下COPY（口掣）或CUT（×掣）之後，游標所在的一格會出現一個半透明的方框的，你可以以十字掣來加大方框的大小，以便COPY或CUT出較大範圍的PALETTE。

在編程畫面左下方有顯示現游標座標的地方，左上角有顯示現時頁數的地方，你可以在抄下流程時抄下這些資料，以便除錯時使用。

1.0 程式設計的基本概念

一個典型的程式基本上是分為起點、指令和結束三個部分的。

1.1 開端和結束

任何程式都必須宣告程式的開端和結束的位置的，在這裏，宣告程式開端的PALETTE是放在PALETTE LIST主命令（MAIN）表中。而由於只要有一方的全部戰鬥機械被消滅，或超過比賽時間，比賽便會停止，所以沒有必要宣告程式結束，只要以「GO START」指令把程式指回起點處進行迴圈便可以。

1.2 命令

命令是構成程式核心指令的單元，在這裏它們是以PALETTE方式表現出來的。根據它們的功用，命令分別放在以下4個PALETTE LIST中。

主命令（MAIN）

主要是賦值運算子、關係運算子、旗標、跳到指定旗標的指令、宣告程式開端的START和候命命令

統計命令（COMPUTE）

全部都是集計用的算術運算子

檢索命令（SEARCH）

全部都是以探測器來查探敵方或己方狀況的指令

行動命令（ACTION）

包括攻擊程序所用到的所有指令、各種移動指令、變速指令和自爆指令。

1.3 流程

在程式中，指示機械命令執行次序的是一系列箭頭，每個指令最多可可8個方向畫定流程，而指示流程箭分為紅色的「是」箭頭和藍色的「非」箭頭。

基本上，大部分時候都是用「是」箭頭的，只有在執行「BIG」這類關係運算子時才需要用到「非」箭頭，用來指示當關係運算子當所定條件未能達到時應該幹些甚麼。

1.4 運算子

基本運算子

在《PANDORA PROJECT》中基本運算子就只有＋、－、×、÷、MOD（求餘）、%、遞增和遞減運算子。全部都要在使用時宣告把結果存入哪個暫存區中備用。

賦值運算子

簡單本說就是直接把一個數值填入指定暫存區的命令

關係運算子

就是用來比較兩個數值用的運算子，所傳回的值只有「是」和「非」，這類運算子包括>、<、≧、≦、＝和≠6種。

1.5 暫存區

在《PANDORA PROJECT》中，所有自探測器得來的情報和在運算中得出的值，都必須存入一些叫暫存區的地方中，而根據暫存區的存取範圍，暫存區分為以下四種。

SENS

探測器暫存區：用來儲存自探測器得來的所有數值情報，自S00至S13共14個暫存區，資料會隨着探測對象不同而更新，每個暫存區分代表一類情報，至於它們的實際含意請參閱篇末的暫存區表。

PART

部件暫存區，可以存入任何自運算中得出來的值，自P00至P15共16個暫存區，但只有把值放入該暫存區的部件才可使用。換句話說，BODY和WEAPON 1都可以把不同的數值存入暫存區P00中，而大家也只會看到自己存進去的數值，因為BODY的P00和WEAPON的P00根本是兩個不同的暫存區。即實際上一架機體上最多共有3×16=48個PART暫存區。

UNIT

機體暫存區，自U00至U15共16個暫存區。這組暫存區是全機體共用的，以供部件之間交換情報。例如WEAPON 1的餘彈量存入這暫存區中，BODY就可以不停監察着那暫存區，當WEAPON 1的彈量低至一定水平時立即改變移動方式。

TEAM

團隊暫存區，自T00至T15共16個暫存區，這是一組供全隊機隊用的遠程暫存區，讓多過一架機的機隊交換情報。例如其中一架機把它要攻擊的目標的機體編號S02存入這個暫存區中，其他機就可以配合它的行動一同進攻編號放在暫存器中的敵機。

1.6 旗標（LABEL）與分頁

在一個程式中，經常會有一些事情是要重覆做上多次，又或是有時候需要從程式中某指令開始重做一次，這時你便需要到旗標和分頁的幫助了。

這兩種工具實都是令程式易看一點的，而現代講求「物件導向」的程式設計潮流，就主張把一件細分成若干個小工序，把一個大程式分成多個小程式，當其他程式要用到相同的小工序時，就可以直接呼喚那個小程式，不用重頭再寫。

旗標和分頁不同之處是旗標只可在同一頁呼召來使用，而每一頁是各有8個旗標的，另外，分頁的程式是可以在程式中當作一個由自己設計指令般呼叫，而完成分頁後程式是回到原來呼叫的位置繼續下一個指令，而不用指定去哪個旗標或回START去的。

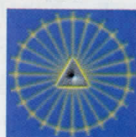
1.7 方向和距離

方向在戰鬥中是非常重要的情報。在《PANDORA PROJECT》中，大多數情況下方向都是以SECTOR來作單位的，一個圓形被分為24個SECTOR，即每個SECTOR＝15度，正前是SECTOR 0。

距離方面，探測器是以每10公分為一個單位的，即距離為230時，相方相距便有23公尺。

在探測器收集到的情報中有兩項是關於方向的，一是暫存區S05的敵人相對存在方向，另一是S06的敵人相對機頭方向。這兩個方向所顯示的數值都是以自己為中心的；而敵人的距離就存放在S07中。

即是說，假如探測器傳回的S05值為23，S06為11，S07為150的話，即表示敵人在你左前方15米處，機頭正向着你：



2.0 基本程式設計入門

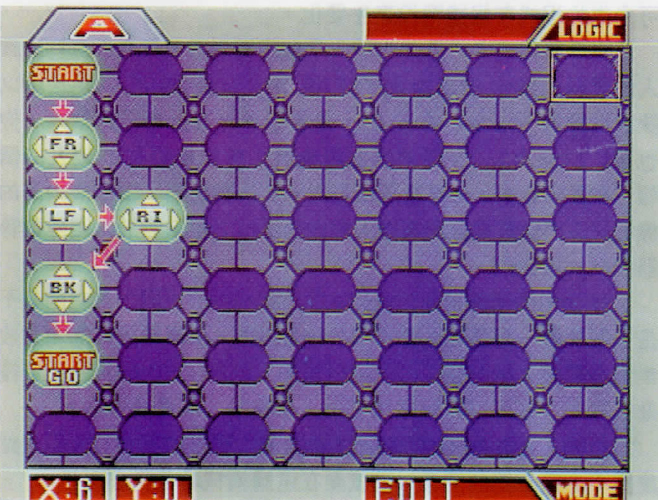
以下來我們會編寫一些簡單的程式，來了解一下一些命令的用法和實習一下編寫程式。大家請先按各節附圖所示般把示範程式寫好，並依檔名儲存起來。

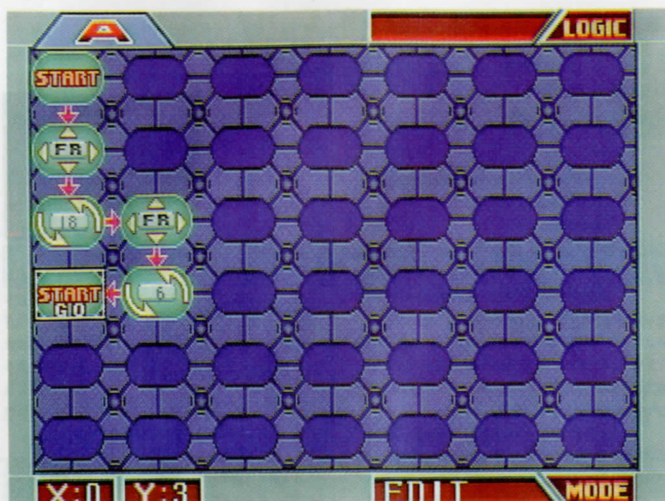
2.1 移動程式（檔名：TEST01）

本節用到的新指令：START、GO START（MAIN）；移動（ACTION）

先在(0,0)處放上一個START（MAIN）命令來宣告程式開始；在(0,1)處放入移動（ACTION）指令，給值為0，即表示叫機械向正前方（0 SECTOR）移動；在(0,2)放入移動（ACTION）指令，給值為18，即表示叫機械向正左方（18 SECTOR）橫移；在(1,2)放入移動（ACTION）指令，給值為6，即表示叫機械向正右方（6 SECTOR）橫移，回到原位；在(0,3)放入移動（ACTION）指令，給值為12，即表示叫機械向正後方（12 SECTOR）移動。

理論上，經過一輪左右踏步後，機械會回到起始的位置的，不過由於機械的偏差，有可能令你的機械慢慢前進。





2.2 回轉程式（檔名：TEST02）

本節用到的新指令：回轉（ACTION）

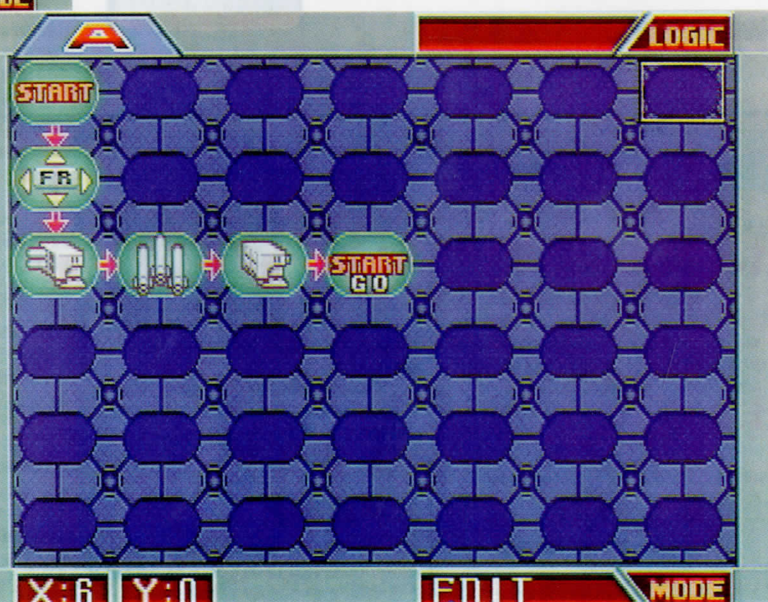
這是一個令機械之字型前進的程序。先在(0,0)填上START（MAIN）指令；在(0,1)中放入移動（ACTION）指令，給值為0（前進）；然後在(0,2)放人回轉（ACTION）指令，給值為18，即表示叫機械人原地左轉90度；在(1,2)放入移動（ACTION）指令，給值0（前進）；在(1,3)放入回轉（ACTION）指令，給值為6，即表示命令機械向右原地回轉；最後在(0,3)加入「GO START」指令，程式便完成。

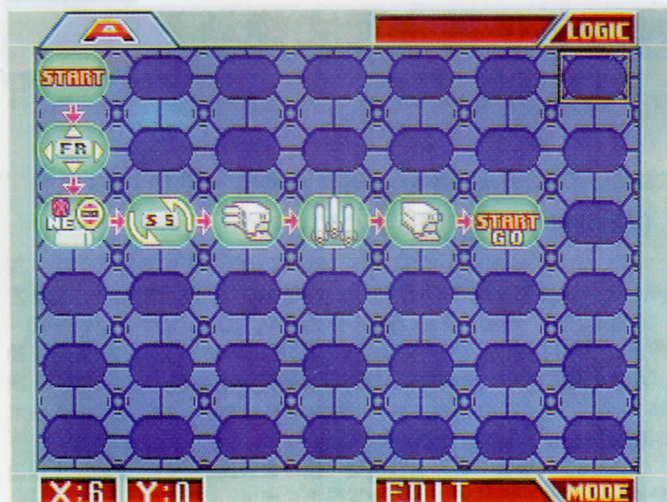
攻擊程式（檔名：TEST03）

本節用到的新指令：準備武器、發射武器、收藏武器（ACTION）

這裏介紹的，是一般正常武器所用的攻擊程序，但在機械所用到的武器種類有很多，有些武器如機關槍是可以省去準備武器程序的。這方面的資料，大家可以在各個機械的機體特性表的第二行中看到。

先在(0,0)和(0,1)放入START和前進指令，接着就在(0,2)放入準備武器（ACTION）指令，如飛彈發射器的武器就會揭開蓋來，機關槍之類的武器就甚麼也不會做，因為那是隨時可以使用的武器；在(1,2)放入發射武器（ACTION）指令，這對所有武器都是一樣的；在(2,2)中放入收藏武器（ACTION）指令，這指令用在飛彈發射器這類武器時，就是叫武器關上蓋；但用在機關槍之類的武器時，實際上就是叫武器停止發射，因為如果你不下這指令，機關槍是會連續發射，即是射光所有子彈也好。如果那武器是裝在二足步行和飛行機械上時，由於它們要停下來才可以發射武器，所以如果程式有錯，就會變成一進入攻擊程序後便陷入不能繼續前進的死胡同中。最後，在(3,2)放入GO START指令，程式便大功告成。





2.4 索敵程式1——方向（檔名：TEST04）

本節用到的新指令：NE（SEARCH）

這一節我們便會用到較高級的深測器和暫存區應用方法，這可令你的程式在根據戰況產生變化。

在示範程式中，(0,2)中放入了使用探測器收集最近自己的敵人的資料的指令（NE指令／SEARCH），這個指令其實是可以揀選目標的，指令中的值「1」是表示探測最近自己的敵人，你也可以給值為2，令探測器去收集第二隻較接近你的敵人的情報。在團隊戰中，你甚至可以利用一隻行動力低、CPU能力高的機械來專門負責探測所有敵人動向的工作，把情報放入團隊暫存器內供大家使用。

(1,2)中的回轉指令跟我們以往所用的方式不同的是它的值不是一個實數，而是一個暫存器的地址S05，那裏是放有探測器收集到有關敵人相對存在方向的情報的，利用S05內的資料，反覆進行探測，就可以令機械追着敵人來轉向，永遠面向敵人。

不過，由於機械的回轉能力的差異，很多時都會發生回轉速度跟不上探測器的情況，這就要在選購機械時多花心思了。

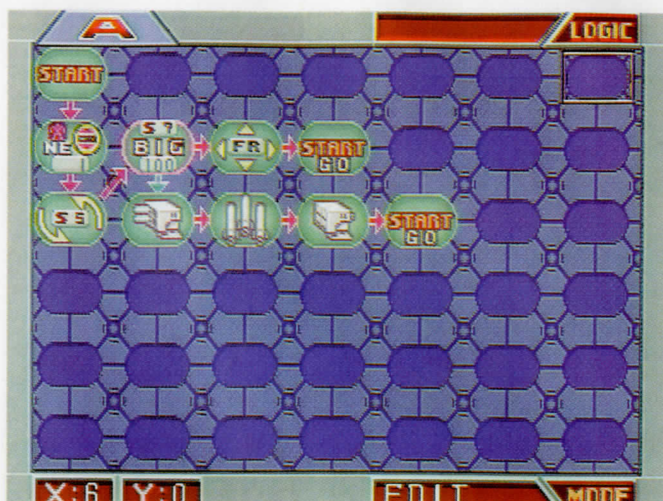
2.5 索敵程式2——距離（檔名：TEST05）

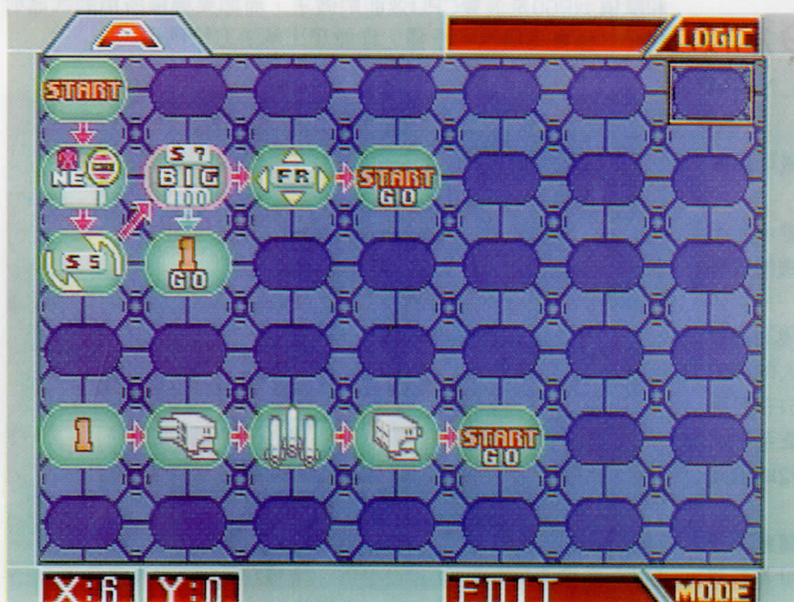
本節用到的新指令：BIG（MAIN）

這一節我們會用到一個新指令——關係運算子BIG（MAIN），這個指令會比較第一個數值（或放在指定暫存區中的值）是不是比第二個值（或放在指定暫存區中的值）大。

首先，程式命令機械面向敵人。在第一次探測敵人時，探測器已把敵人的距離存在S07暫存區中，(1,1)的BIG指令就是比較敵人是否已進入自己周圍10米範圍（在BIG指令第一個括號內給值S07，第二個括號給值100），如果傳回的值是「是」（紅色箭頭方向）的話，就即是對方未進入範圍，需要繼續前進。

如果BIG傳回的值是「否」（藍色箭頭方向），就表示對方已進入自己的10米警戒線，要立即開火。





2.6 呼叫子程式1——使用旗標（檔名：TEST06）

本節用到的新指令：旗標、GO旗標（MAIN）

這一節的示範程式其實是上一節TEST05程式的翻版，只是把它的攻擊部分分拆出來，讓大家容易一點看而已。

旗標的用法是在同一頁中開一個空位放上旗標如本程式的(0,4)，把小工序的程式獨立出來。要呼召那小工序時，就在那裏填入GO旗標的指令即可。

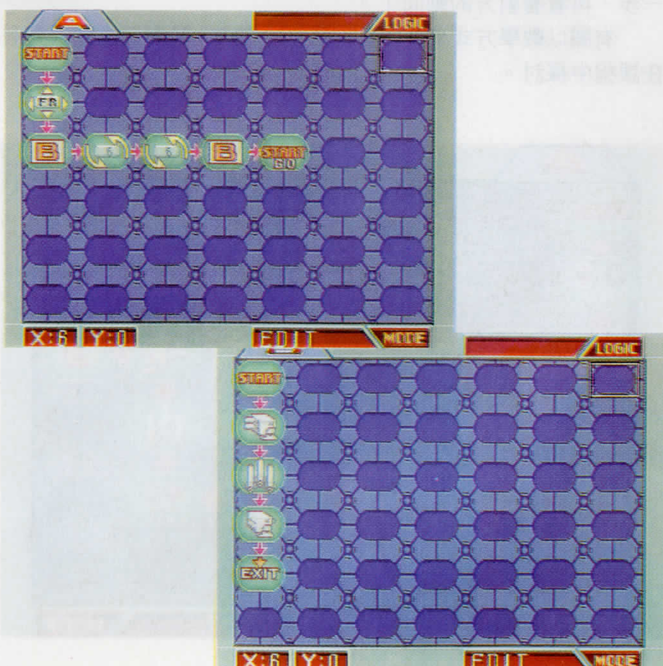
2.7 呼叫子程式2——使用分頁（檔名：TEST07）

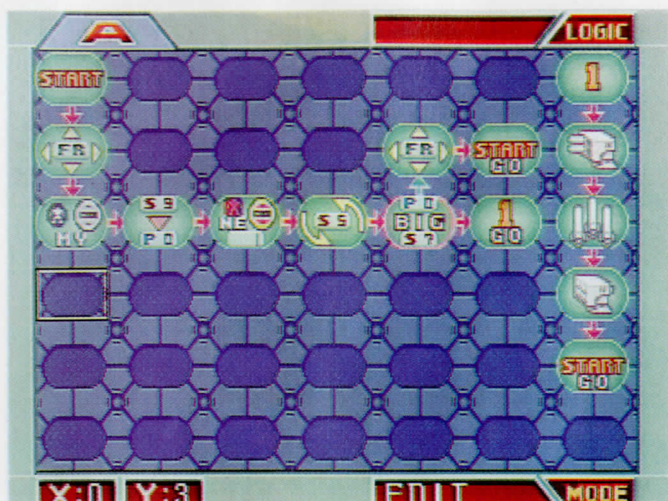
本節用到的新指令：呼叫分頁、EXIT（MAIN）

這個程式顯示了分頁相等於自製指令PALETTE的功能。大家先在一個空格上按○掣，就可以在PAGE指令中翻到任何一頁去。讓我們先在B頁寫一個標準的攻擊程序吧。

分頁程式也是以START為起始的；在攻擊程序的終點處，我們那入了EXIT（MAIN）這個指令，這是用來告訴機械這個分頁程式到此為止，控制權再次交回呼叫它的程式，繼續執行下一個指令。這樣，一個分頁程式B便大功告成，以後，只要在程式中加入呼叫分頁B的指令，就相等於下令開火。

回到A頁，這是一個不停向前後開火的程式——行一步、呼叫B頁開火、向右轉90度兩次，再呼叫B頁開火。





2.9 迴避程式（檔名：TEST09）

本節用到的新指令：－（COMPUTE）、EQ（MAIN）

這一節讓我們再次改良一下TEST08的程式，令機械可以避過敵人的攻擊同時反擊。

基本上TEST09這程式的探測和攻擊部分都沒有改變，所不同的是當敵人進入你的射程後要做一連串運算來決定機械的應變行動。

(4,3)和(3,3)的指令是要計算敵人是不是在自己的背後面向着自己，計算方法是用－（COMPUTE）指令以S05（敵人的相對存在方向）減去S06（敵人的機頭方向），把所得結果放在暫存區P01中，然後以EQ（MAIN）指令來看看P01的值是否等於12；(4,4)和(3,4)則以S06來減去S05存入P02中，看P02的值是否等於12，以

計算出敵人是不是在自己前面向着自己。當兩個數值都不是12時，就可以立即開火，但當任何一方的結果是12時，就要右移一步，再看看對方的動向了。

有關以數學方式來計算敵我關係的方法，我們日後會以實例在課程中探討。



2.8 利用自機的資料（檔名：TEST08）

本節用到的新指令：MY（SEARCH）、賦值（MAIN）

這一節的程式可以說是TEST06的再改良，在TEST06中，我們以實數設定了10米警戒線，但是這不是對每一部機械都合用的，所以我們就用到MY指令來探測自機的射程資料，用來設定自機的警戒範圍，一有敵機進入射程便立即開火。

在(0,2)處，我們以探測器MY收集了自機的資料，射程的資料就存在S09暫存區中。由於如果再探測器來探測對方的話，S09中的資料會變成對方的射程資料，所以我們得先用一個部件暫存器P00來存起自機的射程。(1,2)的賦值運算子就是向機械宣告把S09的數值存入P00中。

接下來就像TEST06一樣，探測敵人的位置，轉向敵人，再比較P00（射程）是不是比S07（距離）大，如果是的話就發動攻擊，否則就前行一步。

其實，這個測距程式是有很多缺點的，例如不停地探測自機和賦值到P00是浪費CPU效能的做法，而如果機械所用的武器射程不一也會造成浪費子彈。你能想出解決方法嗎？



2.10 迴圈（檔名：TEST10）

本節用到的新指令：遞進（COMPUTE）

不個不停遁環的工序就叫迴圈，其實一個典型從START到GO START的程式便已是一個迴圈，而在一個旗標的子程式末部加入呼叫那個程式的命令，如在子程式「1」的最後一個指令中加上「GO 1」指令，也是最常用的迴圈之一。

除了以勝利為迴圈的終結之外，一般迴圈都會有逃出迴圈的方法，它們通常是例如某個暫存區的值＝0或是某部己方的機械HP＝0之類。以下這個攻擊小程式就是叫一件武器連發四槍的迴圈，在呼叫這個小程式時，先把暫存區P15賦值為0，然後拔出武器、開火，開了一槍後，遞增器替P15的值＋1，接着就到檢查脫離迴圈的條件比較——關係運算子BIG檢查P15的值是不是大過，要是「否」的話就呼召旗標3的子程序，即是剛才拔槍開火的部分，這便形成一個迴圈；要是BIG傳回「是」的話就離開迴圈，把P15的值歸0、收起武器，離開攻擊子程式1。

不過，大家要小心使用迴圈，一旦不小心把逃離迴圈的條件搞錯，例如把剛才的攻擊子程式1中BIG比較的對象誤寫為P14，就會永遠無逃離這個迴圈，不停開火了。

好了，本節課程告一段落，大家可別忘記要經主目錄的EXIT結束《PANDORA PROJECT》，這樣才能把你船塢的進度儲存起來的啊。

命令及暫存記憶速查手冊

主命令（MAIN）

賦值（CPU消費1）
把△△（值或地址）存入暫存區○○（地址）中

EQ（CPU消費1）
△△（值或地址）是否跟○○（值或地址）的值相同（傳回是或否）

NOT（CPU消費1）
△△（值或地址）是否跟○○（值或地址）的值不同（傳回是或否）

BIG（CPU消費1）
△△（值或地址）是否比○○（值或地址）的值大（傳回是或否）

SML（CPU消費1）
△△（值或地址）是否比○○（值或地址）的值小（傳回是或否）

BEQ（CPU消費1）
△△（值或地址）是否大過或等於○○（值或地址）的值（傳回是或否）

SEQ（CPU消費1）
△△（值或地址）是否小過或等於○○（值或地址）的值（傳回是或否）

NOP（CPU消費8）
甚麼也不做

START（CPU消費1）
宣告程式的起始

GO START（CPU消費1）
回到START處重新開始程式

呼叫分頁（CPU消費1）
呼叫分頁程式

EXIT（CPU消費1）
分頁程式告終，回到呼叫程式去

旗標（CPU消費1）
小程式的起點

呼叫旗標（CPU消費1）
跳到編號所示的旗標去

GO（CPU消費1）
跳到△△號旗標去

EQW（CPU消費1）
等待直到△△（地址）的值等於○○（值或地址）

NOW（CPU消費1）
等待直到△△（地址）的值不等於○○（值或地址）

統計命令（COMPUTE）

＋（CPU消費1）
△△（值或地址）和○○（值或地址）相加，把結果存入暫存區◆◆中。

－（CPU消費1）
從△△（值或地址）減去○○（值或地址），把結果存入暫存區◆◆中。

×（CPU消費1）
△△（值或地址）和○○（值或地址）相乘，把結果存入暫存區◆◆中。

／（CPU消費1）
以△△（值或地址）除○○（值或地址），把結果存入暫存區◆◆中。

●（MOD；CPU消費1）
以△△（值或地址）除○○（值或地址），把餘數存入暫存區◆◆中。

＋1（CPU消費1）
把暫存區△△的值＋1

－1（CPU消費1）
把暫存區△△的值－1

%（CPU消費1）
求出△△（值或地址）的○○%是多少，把結果存入暫存區◆◆中。

檢索命令（SEARCH）

敵NE（CPU消費2）
探測第△△個最接近的敵人的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

敵FA（CPU消費2）
探測第△△個最遠的敵人的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

敵HP（大）（CPU消費2）
探測第△△個最多HP的敵人的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

敵HP（小）（CPU消費2）
探測第△△個最少HP的敵人的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

敵SEC（CPU消費4）
探測在△△（SECTOR值或存有SECTOR值的暫存區地址）中，最接近的敵人的的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

MY（CPU消費2）
探測自機的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

BD（CPU消費2）
探測最近一次探測過的機械（敵人或己方）的機體資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

己NE（CPU消費2）
探測第△△個最接近的己方機械的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

己FA（CPU消費2）
探測第△△個最遠的己方機械的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

己HP（大）（CPU消費2）
探測第△△個最多HP的己方機械的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

己HP（小）（CPU消費2）
探測第△△個最小HP的己方機械的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

己SEC（CPU消費4）
探測在△△（SECTOR值或存有SECTOR值的暫存區地址）中，最接近的己方機械的的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

W1（CPU消費2）
探測最近一次探測過的機械（敵人或己方）的武器1資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

W2（CPU消費2）
探測最近一次探測過的機械（敵人或己方）的武器2資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

行動命令（ACTION，全部指令不耗用CPU）

準備武器

發射武器

收回武器

移動
向SECTOR△△直線移動，機頭方向不變（0＝前進，6＝右移，12＝後退18＝左移）。

原地回轉
向△△（SECTOR值或存有SECTOR值的暫存區地址）原地回轉

前進回轉
向△△（SECTOR值或存有SECTOR值的暫存區地址）一面回轉，一面前進。

後退回轉
向△△（SECTOR值或存有SECTOR值的暫存區地址）一面回轉，一面後退。

變速
在直線前進前使用，改變有波齒選擇的機械速度。效用直到使用了直線前進指令以外的ACTION指令為止。

自爆
以自己的爆風來破壞敵人。

各探測器暫存區（SENS）的含意

S00 狀態（1＝正常）
S01 部隊編號（1＝己方，2＝敵方）
S02 機體編號
S03 HP餘額
S04 餘彈量
S05 敵人的相對存在方向
S06 敵人的相對機頭方向
S07 距離
S08 攻擊力
S09 射程
S10 前進速度
S11 平行移動速度
S12 後退速度
S13 回轉速度

3.0 練習戰

當你完成了一個程式後，當然是要試一試那程式的效用。在LOGIC畫面中的TEST項安排了5個不會開火的目標和5個會開火的練習讓大家來作測試。大家只要先登記適當的出賽機械，並把程式裝到機械上，便可以選GO進行比試。

如果想停止比試的話，只要按START掣暫停比賽，再按L2掣，便可中止比賽。

以下就是各種目標和練習的分析。

目標A 站在正中只作前後左右踏步的機械

目標B 兩部交叉前進的兩部履帶式戰車

目標C 三隻成品字形前進的二足步行機械，在敵人進入射程範圍後會以正面朝向敵人。

目標D 兩隻全方位多足機械和一隻二足機械，三隻機都會在開戰後立即正面朝向最接近的敵機，並在認定目標後集體追踪目標。最適宜用來測試破解敵人陣式的能力。

目標E 三架成倒品字形排列的履帶機械，一開戰便會追着最接近的敵人，但當敵人進入一定範圍後，就會只有一部機械接近敵人，其他的機械一直保持在一定距離外（這大概是個拆了信管的自爆程序吧）。

練習A 一隻二足步行機械在一開戰時立即以正面朝向敵人前進，進入射程後立即發砲。

練習B 一隻多足機械以繞着敵人打圈的方式跟敵人保持距離攻擊。

練習C 一架備有全方位機關砲的四輪戰車以以繞着敵人打圈的方式跟敵人保持距離攻擊。

練習D 敵人是一架飛行形機械和一部低速自走砲，飛行機械以之字形方式接近攻擊，自走砲就只是單純的朝向敵人前進攻擊。

練習E 一部二足步行自走砲在很小的範圍內前進後退，以長程重火力大砲攻擊，另一部機械就不知究竟想做甚麼。



一隻絕對考驗大家友情的遊戲！

超級炸彈人4
SUPER BOMBER MAN 4

TEXT：指令魔人



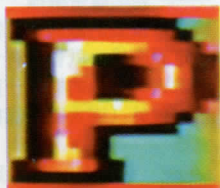
從「PC-ENGINE」版的《炸彈人》開始，此遊戲便深深的在大家的心中留下印像，而之後在各機種上都推出過了不同的版本，而現在於超任上終於都推出了此系列正式的第四作《超級炸彈人4》，現在就讓大家一起來作友情的考驗吧！

基本操作

十字按鈕當然是用來作上下左右四方向的移動，而A掣便是用來「放炸彈」，B掣是用拳把炸彈打走（當然是在取得「拳頭」之後才可使用）。而在BATTLE MODE中，你所選擇的角色不是普通炸彈人的話，在戰鬥中按B掣，然後再按方向掣，便會使用其角色的特殊能力，如「光鎗」、「流星鎚」、「無敵」等等，但在使用後，其角色便會有一段時間進入低火力，低速度的狀態，這時便會十分容易被人攻擊成功。而在這一集中，如在敵人相疊時按A掣的話，便可以把對方「掟」出去，隨時可以把他掉至一些「危險地帶」哩！

ITEM

P



在這次《超級炸彈人4》新增上去一種新的道具，便是大家夢寐以求的「推人」了！因為在BATTLE MODE中，如果對方只一直避開炸彈的話，往往勝利便會屬於那人（與世無爭的，多數會成為勝利者……）；但現在有了「推人」，被「推落火坑」的情況便可能隨時出現了……而在對付中BOSS時，更可以有和BATTLE MODE中一樣的功用，把中BOSS推出去哩！

心



如取得此道具，可以承受多一次的炸彈攻擊。

拳頭



很多時，被雙重炸彈困住時，便會是死路一條（每邊二個炸彈……），但如取得「拳頭」，便不需擔心，因為「拳頭」的用處便是可以把炸彈打開數格，不論前面是否有任何障礙物，都可以打開一條生路！但是如果自己不能鎮定處理，慢了一點也會被炸死……

手套



手套是從《超級炸彈人3》開始有的道具，用途是可以把炸彈拿起，然後「掟」出去，如能直接擊中敵人的話，是可以把目標敵人所擁有的道具打走的。

火



即是炸彈的火力，從一開始的半徑2格的火力，遂步上升到差不多可以橫跨整個畫面的火力……

炸彈



在一開始時，炸彈人本身每次只可以在畫面上放置一個炸彈，但每當取得一個「炸彈」道具時，便可以在畫面上放多一個炸彈，最多可以同一時間放置八個炸彈之多。

鞋



如取得「鞋」這個道具，便可以「踢炸彈」，即可以把炸彈放下後，從炸彈的旁邊碰撞，便會把炸彈踢出去，一直往前至碰到障礙物才會停止；但其實是有另一種方法可以控制其停止地點的，便是把炸彈踢出後，按X掣，便可以把炸彈停在你按掣時的地點上，就算是你踢出的炸彈被敵人反踢回來，其炸彈還會是受你控制的；即是說，如果炸彈被反踢時立即按X，炸彈便不會被踢出，反而會有很大機會在他面前爆炸哩！

毒



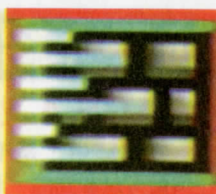
在BATTLE MODE中，如吃了這ITEM便會立即「毒發」，它的效果有多種：上下左右的方向相反、火力最弱＋速度最慢、加速等……而當玩者取得其他的道具時，此「毒」便會彈出來，待其他人吃到便會再次「毒發」。但不要擔心，因為只有在BATTLE MODE中才會出現此道具的。

滾軸溜冰鞋



是一個加快自己移動速度的道具，多取無妨，但小心取得太多會失控……

穿牆



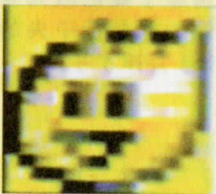
十分好用的道具，如取得之後，自己本身是可以穿過那些可炸掉的牆的。

背心



取得此道具之後，會有一段時間的完全無敵時間，此時是不會受到任何攻擊的。

黃金火炎



寶物！因為如取得此道具，便會一口氣把你的火力提昇至MAX！

貫穿型炸彈



如普通的炸彈，當其火炎遇到牆壁時，只會燒掉一格牆壁，然後火炎便會停止；但「貫穿型炸彈」則不會停下來，全部其炸彈應該可以燒到的範圍都會被燒到，並不會因為有牆壁擋着而停止。

穿炸彈



也是很好用的道具，因為此道具如取得後，炸彈人是可以穿過任何放在地上的炸彈，即不怕被炸彈困着了；如能加上「穿牆」一起拿到，可算是無敵哩！

蛋



在吃了「蛋」之後，是有可能有幾種怪獸出現的，而每一種怪獸也有牠自己的特性，很多時候能否取勝，都在於能否善用這些怪獸哩！

遙控炸彈



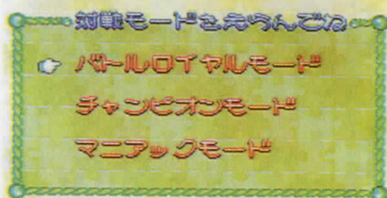
一般的炸彈在放下後，隔一段時間便會自動爆炸，但「遙控炸彈」便可以把炸彈放下後，由自己按B掣來控制其爆炸的時間，它自己是不會引爆的（被其他炸彈炸到當然會爆！）。而此道具是不會在BATTLE MODE中出現的。

多種模式的選擇

NORMAL GAME

即是STORY MODE，是由第一世界開始一直玩下去，直至把最後BOSS打倒。

BATTLE GAME



在BATTLE GAME中，是再分開三個模式的：

BATTLE ROYAL MODE

即大家所熟悉的對戰模式，從10版的場地中選擇一個作賽，而且由《超級炸彈人3》的四人對戰再次重現大家所期待的五人對戰。



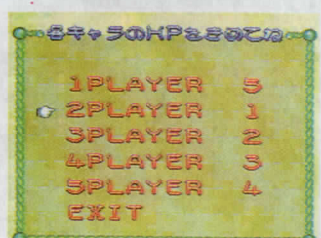
CHAMPION MODE

單對單的決戰，從二人都是全火力的狀態下開始，在一四邊都是電網的場地中作生死戰。



MANIAC MODE

又可以說是EDIT MODE，可以有ITEM的數目、每人的生命值等的數值可以調教，然後用此調教值作戰。



第一世界的簡單介紹

STAGE 1-1

完全是用來練習的一版，如小心玩的話，儘可能儲齊三隻「恐龍仔」過版，對以後的版數會有幫助。



STAGE 1-2

在這版中，是不會有任何蛋可以拿到的，而那在籠中的「待救炸彈人」，最好在把所有敵人都消滅了才放他出來，否則如他不聽話，隨時會被他封死……還有在這版中要快快消滅那些「土偶」，否則在被石頭困住時可不要後悔。



STAGE 1-3

這版沒有什麼特別，只要小心不要被自己的貫穿炸彈炸死……



STAGE 1-4

這版有小小特別，因為除了要把敵人全滅之外，還要把中央的「屋仔」炸掉才可。



STAGE 1-5

同樣地，這一版要炸掉在中央的「屋仔」才可過版。



STAGE 1-6

這版又有一個新的敵人出現，這「魚」是會潛落地下的，而當牠在地下時，是處於完全無敵狀態的。



STAGE 1-7

他是這版的中BOSS，一個擁有流星鎚特殊能力的炸彈人。這中BOSS並不難打，只要小心他在使用流星鎚時不要行近他便可，如他在你的近身使出，便要在他所企的位置等待，直至他的流星鎚接近中心時才行出他的攻擊範圍，便可以避開他的攻擊。



STAGE 1 BOSS

終於來到這一版的BOSS關了，此BOSS的攻擊點是他的影子，只要看清楚他的影子來攻擊，便可以很容易擊中他。而當擊中他時，他會放出二個火球，記着，要特別小心這些火球，因為當這些火球接觸到你的炸彈時，便會即時引爆它們！所以對付這些火球時，最好把炸彈放在二條柱中間，待那些火球引爆那些炸彈，便不會那麼容易被打中。



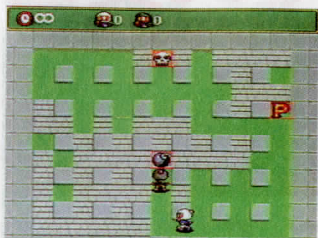




考驗友情的對戰攻略！

在得閒無聊時，相約三五知己在家中玩遊戲機也是好事，但有沒有試過在玩《炸彈人》對戰時險些弄至「FRIEND都冇得做」？沒試過？大家看完我的這份「攻略」時便可能會試得到了……（純屬說笑，不要認真……）

條件：白——無，黑——不能有拳頭　貪心無好結果……


黑色：「咦？有嘢食喎！」

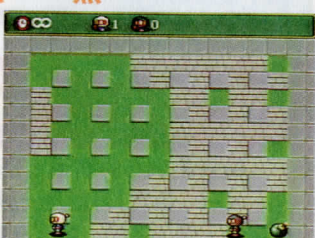

白色：「你真貪心！等我送你……


……大炸彈一個！」

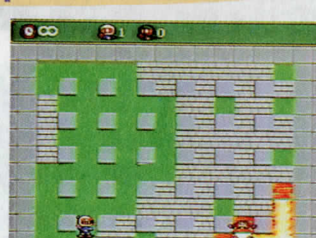

黑色：「哇——！」

條件：白——有拳頭，黑——無　拳頭大晒！

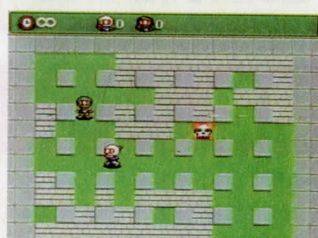

白色：「咁都唔開始炸出路？我有炸彈及拳頭各一……


PUNCH！」


黑色：「咦？點解會有炸彈飛埋嚟？」


爆！！

條件：白——無，黑——沒有鞋及拳頭　路人甲及路人乙

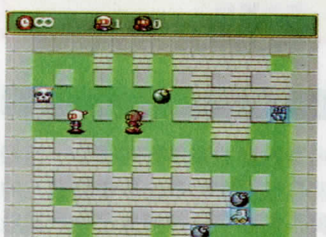

黑色及白色：「我行街街……」


黑色及白色同時：「放低個炸彈先……」


黑色：「咦？！」

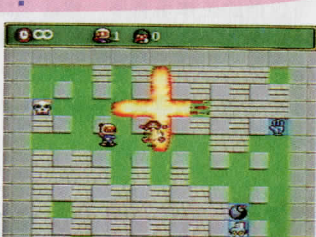

白色：「我路過㗎咋，冇心㗎……」

條件：白——有「P」，黑——無　推你落火坑！


黑色：「放完炸彈，搵地方避一避……」


黑色：「喂！你想點？……」


哇！


白色：「嘻……嘻嘻……嘻嘻嘻！」

條件：白——有怪物及大火力，黑——無　同歸於盡！

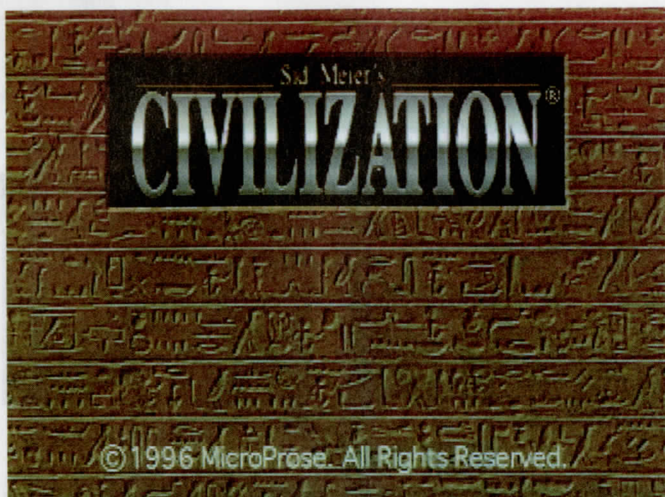

黑色：「放個炸彈炸嘢食。」


白色：「咦？有個炸彈？……」黑色：「小心！」


白色：「我又放一個！」黑色：「吓？」


白色：「我有隻嘢頂住，冇事！」

照足以上方法做，包保你個FRIEND嬲足三日，試唔試吓？（又係講笑……玩吓啫，何必咁認真？）



CIVILIZATION 新·世界七大文明

TEXT：指令魔人



數年前，在個人電腦上出現了一隻瘋魔萬千電腦GAME迷的遊戲——《CIVILIZATION》；這隻新種類的SLG着實是一項新的嘗試，除了其系統完善、資料搜集充足之外，它更有一個模擬真實地球地形的模式，令人可以嘗試一下「征服世界」的滋味，這也可能是此遊戲的成功因素之一。

而在這遊戲獲得好評之後，曾先後在各機種上推出過它的移植版本，亦十分之受歡迎；直至現在，這遊戲終於移植在次世代機上了，不單畫面改變了，而且還在系統上作了一些改良，令到可玩性大增！可說是超移植之作，對於一些有玩過之前數隻移植作品的人來說，這一集可能會別有另一番感受。

城市的發展

開始時，玩者可控制的只有一個單位——開拓者，但這開拓者可以做的工作可真多：建設道路、灌溉、建設森林等，而當選擇了一個合適的地方後，便可在那裏落地生根，建設「都市」。跟着，都市裏的人口便會隨着時間增加，但市民們自然會有一些要求，而且亦要在城市裏建造一些建設，人口才會加快增長，以達到增加生產力的目的。

文明的發展

這GAME隻之中，最大的新意便可算是發展文明的系統，因為如果每個國家一開始的發展目標不同，到後期時的文化水準也可能會有十分大的差別；即是你所選擇研究的次序不同、所選擇的國家不同、以及建設城市的地點等一大堆數值微妙的差別，也會影響到以後的發展。但是，不要以為文明度高便可以穩操勝券，其實除了要把自己的文明搞好之外，對人民也不可太過苛刻，因為如人們在城市裏發生暴動時，是會把那個城市的生產完全停頓下來的，所以要小心行事；還有，準備對外發展時也要小心，因為絕對要確定自己的國家已經完全擁有航海所需要的知識，例如天文學、航海術、地圖等，才可出外冒險，否則隨時也有發生意外而引致沉船的事件出現！所以把自己困在城中，認定自己的目標，然後循着文明的發展成熟之後才開始出海是必要的。

操作

由於是SLG的關係，基本上不會有太複雜，「○——決定，×——否定」可説是一般的操作方法；△則是用作一些特殊用途，例如在把一些放在城裏面的單位（UNIT）拿出來時便會用上；□的唯一用途便是找尋一些未移動的單位，因為這遊戲是要把可移動的角色全部給予指令後才可完成一回合的動作，所以這按鍵在後期擁有大量單位時會有很大的幫助。

遊戲開始

遊戲一開始時，是可以選擇使用「未知的惑星」或「地球型的惑星」來開始的。「未知的惑星」是用電腦計算一個隨機的星球地形來開始，而「地球型的惑星」就是使用現時地球的地形來開始。對於一些初玩者來説，選擇使用「地球型的惑星」比較適合，因為可以估計到哪裏會有陸地，哪一族人會大概在哪裏，對於攻擊和防守都會有一定的幫助。

戰鬥及佔領

在自己的國土上要發展文明所要兼顧的事情實在很多，但相反地，戰鬥時則異常簡單，只要將自己國家的單位移動到敵方的單位上便可作出攻擊，至於勝利與否則除了要知道自己的武器是否比別人強及先進之外，有時也會計算或然機率的，這可以令到你的攻擊成功率變成只有2/3或甚至1/3之數值，所以如遇到這情形的話，便要小心考慮；奸矛一點的可以先SAVE起來，如攻擊不成功的話便可以再次LOAD出來，直至成功為止……（當然，一隻小小的民兵絕對不能去對付一艘核子驅逐艦的……）

至於佔領敵方的城市方面，首先是要用任何可以攻擊的單位（如裝甲艦、步鎗兵等，運輸船則不可以），把在敵方城市駐守的單位全部消滅掉後，用一些陸上用的單位移動到其城市上，便可以把它據為己有；但當佔領後，在該城市裏的人民大多會不滿的，但只要耐心等後一下，總會有雨過天青的一天。

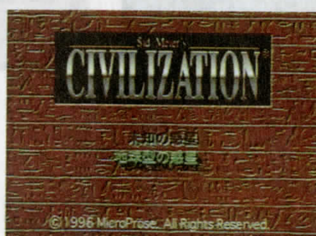
而當任何一個國家所擁有的全部城市都被佔領後，此國家便宣佈被殲滅，永無翻身之日。

遊戲玩法的連環圖

其實，如要說明這遊戲的玩法，單靠文字可能並不能解釋得太清楚，所以我今次嘗試用連環圖片的方式去表示玩時的過程，這樣可以比較清楚一些。



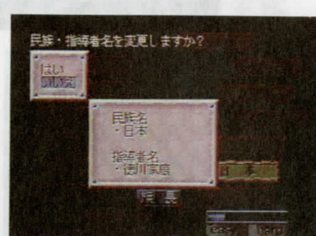
遊戲開始……



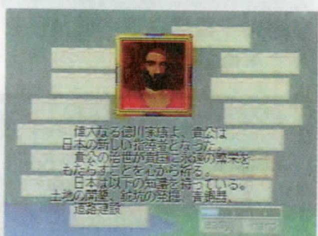
選擇了地球型的惑星



由難度最低的族長玩起



國家則選擇日本，貪其是一個小島，初期不會受到另外國家的干擾


每次選擇了國家之後，都會表示出其國家一開始便擁有的知識

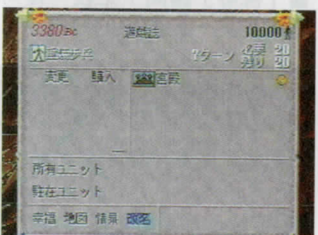


一開始，所看見的範圍只有這麼少……


當移動後，便會增加所看到的地方



當選擇好地點後，便可以建設「都市」，更可以改名哩！



當建設好一個都市後，便要設定一個要製造的單位，我選擇了重裝步兵作駐守之用


除了重裝步兵之外，亦要開始發展文化



當經過了一段時間之後，便會學到那種技術



學到其中一種技術之後，便可以繼續開發其相對應之更深一層的技術



只要把放在城上的單位輸入「警戒」的指令，便可以把其單位駐守在城中了



在城中的設定畫面中按「R1」便可以進入這個畫面，可以調教此城的生產力等；「盾牌」代表生產力，「稻草」代表食糧，「黃白箭咀」則代表文明發展的能力

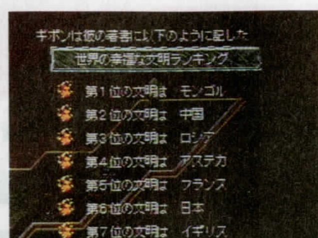
當其城市上的數字超過「2」以後便可以生產多一隻「開拓者」做其開拓的工作



如要致力發展科學的話，便可以將「配分」設定到「0, 0, 10」的設定，但要小心不夠錢用及市民暴動



當經過了一段時間之後，便會有一些類似排行榜的表出現





而在一個地方上按×掣，便可以看到那土地在每一形態下的生產值及在哪一種政治體制中的影響



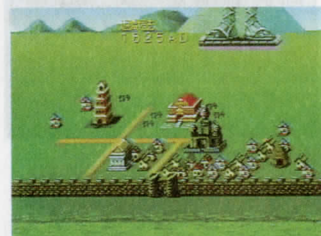
當發覺時機成熟時，便可以再建設多一個都市……



在B. C. 1140年，「編集部」正式成立！



當在「分配」的設定上，有一定的娛樂數值的話，自己的城市便會有「感謝祭」再始，而且其城市如有暴動的話，便有機會平息它



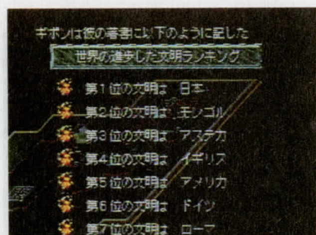
在經過一番努之下，城市便會有一定的規範了



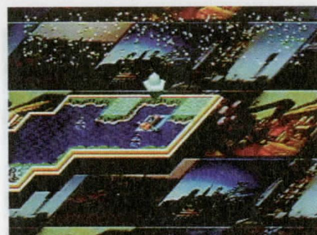
雖然是在一個島上，但還是會有一些海賊來攻擊你的



當「視野」擴闊了之後，便可以看到另一些國家的發展了



當發展了一段時間，便可以看到一些成績了



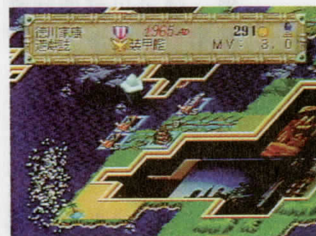
而航海術發展成熟之後，便可以出外探險



看，時代不同，人們所穿的服裝也不同哩！



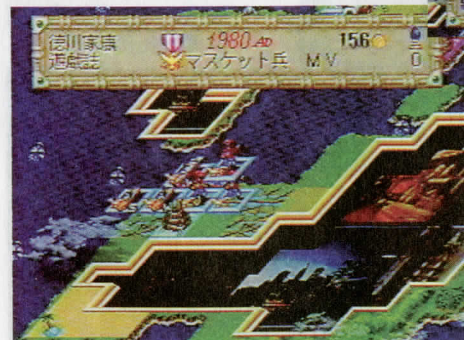
要慢慢去開發，離「看清世界」還有一段距離哩



如要「征服世界」的話，戰爭是在所難免的了



在佔領其他城市之後，也是需要繼續開發的



如果覺得不夠打的話，不妨找多幾個幫手「幫拖」



經過了指定的年份之後，遊戲便會暫時結束，但是並不是會就此完結，其實是可以繼續玩下去的

由於這隻遊戲很着重文化發展這方面，所以我做了這個文化發展的表出來，希望對大家有用。

■＝文化知識　□＝使用單位（UNIT）　△＝七不思議　○＝建築物

- ■字母（ALPHABET）
  - ■法律
    - ■君主政治（需要葬儀）
      - ■封建制度（需要建築）
        - ■騎士道（需要騎乘）
    - ■貿易（需要通貨）
      - ■醫術（需要哲學）
      - ■銀行制度（需要共和制度）
        - ■工業化（需要鐵道）
          - ■共產主義（需要哲學）
          - ■有限公司（需要銀行制度）
          - ■鋼鐵（需要冶金學）
          - □輸送船
          - ○工場
          - △婦人參政權
        - ■有限公司（株式會社）（需要工業化）
          - ■大量生產（需要自動車）
          - ■石油精製（需要化學）
          - ■生物工學（需要醫術）
        - ○銀行
      - □商隊（CARAVAN）
    - ■文學（需要筆記）
      - ■民主主義（需要哲學）
      - ■發明（需要工學）
      - ■哲學（需要神秘主義）
        - ■民主主義（需要文學）
          - ■循環（需要大量生產）
        - ■醫術（需要貿易）
          - ■化學（需要大學）
          - ■生物工學（需要有限公司）
            - △治療癌症
          - △沙士比亞劇場
        - ■大學（需要數學）
        - ■宗教（需要筆記）
        - ■共產主義（需要工業化）
          - ■勞動組合（需要大量生產）
          - △國際連合
      - ■共和制度（需要法律）
      - △王立圖書館
    - ■共和制度（需要文學）
      - ■銀行制度（需要貿易）
      - ■徵兵制（需要爆藥）
        - □萊福鎗步兵
    - ○裁判所
  - ■地圖
    - ■航海術（需要天文學）
      - ■物理學（需要數學）
        - ■原子理論（需要萬有引力）
        - ■磁力（需要航海術）
          - ■電氣學（需要冶金學）
          - □驅逐領艇（FRIGATE）
        - ■蒸氣機關（需要發明）
          - ■鐵道（需要橋樑建設）
            - ■工業化（需要銀行制度）
            - △達爾文（DARWIN）之大航海
          - □裝甲艦
        - ■飛行術（需要內燃機關）
      - ■磁力（需要物理學）
      - □驅潛快艇（CORVETTE）
      - △麥哲倫探險航海
    - □大帆船（GALLEY SHIP）
    - △大燈台
  - ■數學（需要建築）
    - ■天文學（需要神秘主義）
      - ■航海術（需要地圖）
      - ■萬有引力（需要大學）
        - ■原子理論（需要物理學）
          - ■核分裂（需要大量生產）
        - △牛頓學院
      - △一百八十度（COPERNICUS）天文台
    - ■物理學（需要航海術）
    - ■大學（需要哲學）
      - ■化學（需要醫術）
        - ■石油精製（需要有限公司）
        - ■爆藥（需要火藥）
          - ■內燃機關（需要石油精製）
          - ■徵兵制（需要共和制度）
      - ■冶金學（需要火藥）
      - ■萬有引力（需要天文學）
      - ○大學
    - ■電腦（需要電子工學）
    - □投石機
  - ■筆記
    - ■宗教（需要哲學）
      - ○大聖堂
      - △米蘭之魯教會
      - △J. S. PAHA 大聖堂
    - ■文學（需要法律）
    - □外交官
    - ○圖書館
- ■通貨
  - ○市場
  - ■貿易（需要法律）
  - ■建設（需要建築）
    - ■工學（需要車輪）
      - ■電子工學（需要電氣學）
      - ■發明（需要文學）
        - ■蒸氣機關（需要物理學）
        - ■火藥（需要鐵器）
          - ■冶金學（需要大學）
          - ■爆藥（需要化學）
          - □步鎗兵
    - ■橋樑建設（需要鐵器）
      - ■鐵道（需要蒸氣機關）
    - ○水道
    - ○競技場
- ■建築
  - ■數學（需要字母）
  - ■封建制度（需要君主政治）
  - ■建設（需要通貨）
  - ○宮殿
  - ○街壁
  - △PYRAMID（金字塔）
  - △萬里長城
- ■葬儀
  - ■君主政治（需要法律）
  - ■神秘主義
    - ■天文學（需要數學）
    - ■哲學（需要文學）
    - △神託所
  - ○寺院
- ■騎乘
  - ■騎士道（需要封建制度）
    - □騎士
  - □騎兵
- ■青銅器
  - ■鐵器
    - ■橋樑建設（需要建設）
    - ■火藥（需要發明）
    - □裝甲步兵





CIRCUIT BEAT

TEXT：ARES



上期本刊曾介紹了一個被稱為「地通拿＋世嘉拉你槍斃」的賽車遊戲《BURNING ROAD》，而今期這個《CIRCUIT BEAT》便同樣地明顯由另一個極受歡迎的賽車遊戲「搬」過來。細心一看，選擇畫面的設計、賽車的設定、賽道的設計、勝出後出現的「逆走MODE」，哇！董唔係NAMCO隻《RIDGE RACER》！不過，佢話佢叫《CIRCUIT BEAT》喎……

遊戲的三種模式

RACE MODE



基本上可説是自由對戰模式，遊戲中玩者可從三條賽道中任擇一條與五台車對戰。至於在排位上開始時玩者是在最後一位的，玩者如要取得勝利便要由第五位開始連追四車，直至終點為止。

BATTLE MODE



基本上與RACE大同小異，玩者同樣可選擇三條賽道作賽，但在排位上玩者便不用排在最後一位。至於此模式的真義便在於玩者在勝出後可登錄自己的成績，之後再作賽時玩者之前的成績便會顯示出來及以此記錄作為挑戰。

T.T. MODE



其實只是時間賽模式，遊戲中賽道只有玩者一人，故在沒有敵車阻礙的情下，玩者理應做出最佳的成績，此外由於沒有敵車騷擾，所以玩者不妨在此模式先作練習，待熟習了各條賽道後才正式攻略遊戲。

不同的車種及級數



在選項畫面中，玩者共可選擇SCOT AMON、DAVIS BALBOA、HOWARD MORAN、SPENSER ROCKET及KNOX CURUSO五台賽車作賽，此外玩者亦可在「TYPE」一項中選擇以那一級別作賽，而三個級別的分別便是400匹、410匹及420匹。

REPLAY



不論是何種模式，當遊戲完結後畫面便會自動重播出整個賽程，此外如在選項畫面中選REPLAY的話便會播出玩者最新的一場賽事的過程。至於在重播時，玩者只要按△便可切換視點，可從不同的視點欣賞及作出撿討。

逆走模式

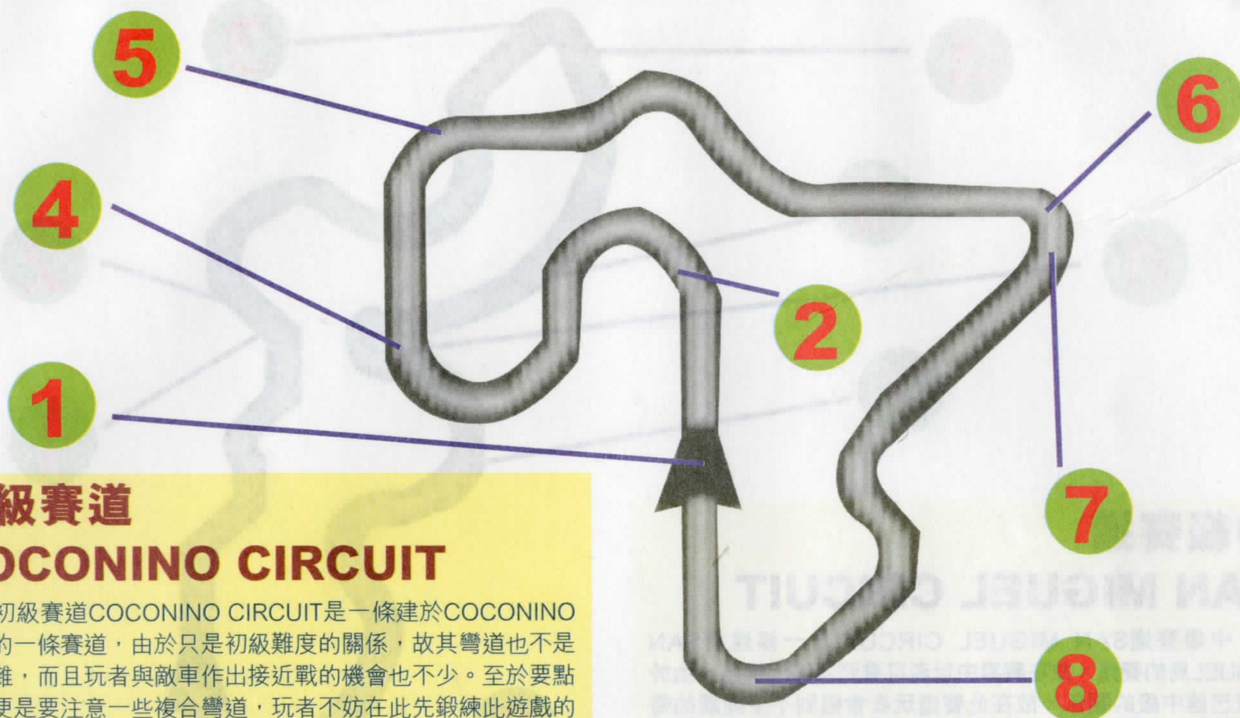


嚴格來説此模式可説是本遊戲的秘技之一，當玩者在「RACE MODE」中取得第一位勝出後，該條賽道便會顯示出一個獎盃。同時，在選擇賽道時玩者便會發現該賽道會多出一條，但在右角處便會有一「R」字，而此賽道便是逆走版本。因此在完全勝出三條賽道後，遊戲便會共有六條賽道供選擇，當然，玩者亦必需以記憶卡記下記錄吧。

日與夜的選擇



正常來説，遊戲中的賽事是於日間進行的，但其實玩者只要在選項畫面中進入「OPTION」一項便可作出各種設定，而其中一項便是可將賽事的時間由日間變成晚上，由於環境上的差異，加上由於照明不足而不能完全看清前路，故在晚上進行賽事可會更為刺激。



初級賽道
COCONINO CIRCUIT

初級賽道COCONINO CIRCUIT是一條建於COCONINO高原的一條賽道，由於只是初級難度的關係，故其彎道也不是太複雜，而且玩者與敵車作出接近戰的機會也不少。至於要點方面便是要注意一些複合彎道，玩者不妨在此先鍛練此遊戲的入彎技巧。

1）其實不論是那條賽道，起步也是重要的一環，在起步時，玩者必需利用油門將賽車的轉數保持於4000至5000轉之間，那麼在起步時賽車便會以最佳速度起動，不會先停在地面空轉，浪費時間。

2）在起點的第一彎中，由於敵車會在外線切入，故玩者不妨保持左線以內線進佔位置及準備緊接的下一彎。

3）當以內彎進入時，玩者其實已可看到跟着有一右彎，但於頗急的關係，故要稍放油門及立刻再加油令賽車「甩尾」，而在看到前路時便立刻將車道向右修正，那麼在各電腦車均右向食草時，玩者便可以速度前佔。至於此「甩尾」技巧可是玩者以後的煞食技倆，故必定要將操熟。

4）跟着，玩者可再看到一右彎，此彎看來沒有甚麼特別，但當進入後玩者便發覺其實是頗深的，故當進入彎心時玩者亦要稍放油門及立刻加油令賽事稍為「甩尾」，之後便要保持右線。









5）緊貼着玩者會看到一個大同小異的右彎，但其實賽車是有足夠扭力渡過此彎的，故為爭取時間，玩者應保持在右線以內彎切入。

6）在此段中玩者會遇上一U-TURN，此段可說是全條賽道最考技術的一段，玩者的「甩尾」技術及反應要十分配合才可控制。至於方法便是可在右線以內彎切入，並且在彎心時立刻右向「甩尾」。

7）在進入U-TURN後，當玩者成功「甩尾」後便會立刻遇上一直路，但由於此時玩者仍處於右向「甩尾」的末段中，故玩者要同時立刻轉左修正，好令賽車的車道變回直向，否則賽車便會撞向右面的牆或剷上草地，到時即使之前的彎「甩」得多靚也沒有用。

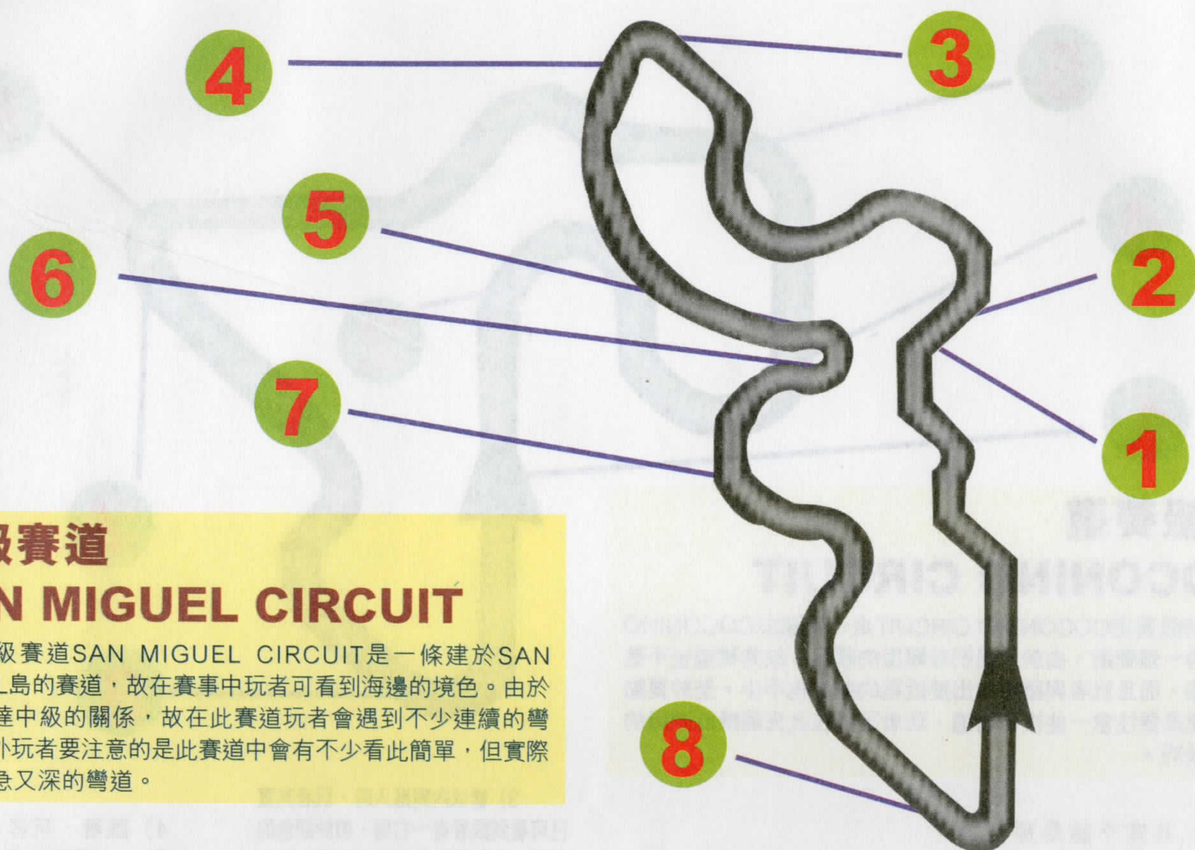
8）最後，玩者要再過一右向急彎才可到最後直路衝線。而這彎其實與（3）是大同小異的，但玩者要記着的便是在彎尾要在左線殺出及保持於左面衝線。











中級賽道
SAN MIGUEL CIRCUIT

中級賽道SAN MIGUEL CIRCUIT是一條建於SAN MIGUEL島的賽道，故在賽事中玩者可看到海邊的境色。由於難度已達中級的關係，故在此賽道玩者會遇到不少連續的彎道，此外玩者要注意的是此賽道中會有不少看此簡單，但實際卻是又急又深的彎道。

1）於起步後經過一輪複合彎道後，玩者便會遇到第一個急彎。在處理這個急彎方面，相反地玩者是不必用到「甩尾」的，但要點便是玩者務必從左線切必右面彎心。



2）當到彎心時，玩者便可看到其實是還有一右急彎的，而在（1）中玩者要以左切右的原因便是可在彎尾稍為轉向便可切入，而好處便是無型中以車道將賽道拉短，至於此理論可是賽車遊戲的基本法。



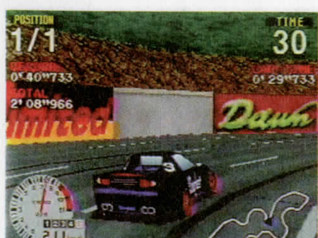
3）在看到海邊時，玩者便會遇上一左彎，此彎由於頗深的關係，故玩者應在左線以內彎「甩尾」，之後在將甩出第一線時轉左修正車道。



4）為求縮短行程，故在此段玩者應保持在左線行駛，但要小心駛上草地食草，令速度減低。



5）之後，玩者會遇到一直角右彎，在處理技巧上與初級賽道的（6）差不多，但在入線方面便要從右線切入。



6）當玩者切入直角彎時，其實會有一殺入隧道的左向直角彎緊接的，故當玩者從右線切入後便要立刻向左修正左轉入隧道。



7）由於先前的彎十分急，加上轉入隧道後光線不足，故玩者的眼睛未必會立刻習慣，故玩者要記着隧道的第一彎是左轉的，之後是右轉及左轉。

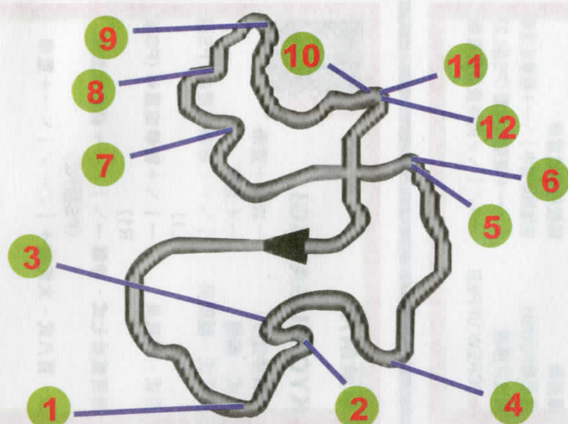


8）出了隧道後，玩者會到達直路，而直路尾便會有一左向手臂彎才到最後直路。在此手臂彎中，玩者要從右線「甩尾」入左線，否則便會剷上右面的草地。



高級賽道 ROMAGNE CIRCUIT

高級賽道ROMAGNE CIRCUIT是建於ROMAGNE森林的一賽道，在賽道附近有一個湖，故玩者不妨以這些環境作為死亡彎角的標記。至於此高級賽道對玩者的要求便是要高速進入複合彎角，故玩者能否作出快捷的判斷及配合使出各種技巧便是此最後賽道的課題。



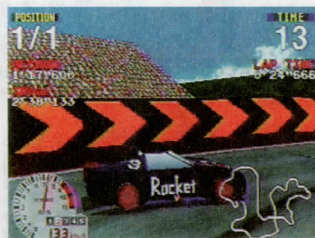
1）在起步後玩者會遇上一大段複合彎道，要在一段時間後才會遇到第一個急彎，在此左向彎中，玩者大可在右線以外彎切入，而此彎只要稍為「甩尾」便行，否則便會剷上左面的草地。



2）之後，玩者便會遇上一又急又深的左彎，至於處理方法亦很簡單，只要保持右線以外彎「甩尾」切入便OK。此彎處理雖易，但實際上以外彎甩入的原因便是安排下一個考驗，故在進入時玩者要作好心理準備。



3）在甩過之前的左彎後，玩者在未拉直車前己到此右向急彎，此時之前的準備功夫便可大派用場。因為玩者是以外彎進入，故在遇上此彎時玩者理應仍在右線，由於之前是甩入，故此時會導致玩者未必有足夠條件再甩向右面，但其實只要玩者在到達彎心時稍為按剎車掣便可令賽車大甩，跟着玩者只要冷靜地以轉左來修正車道便可順利滑過，但如速度太高而不能令車扯回右面的話，玩者亦可順其自然以車尾稍為撞向牆壁，因為此舉亦不會令速度大幅下降，相反地如以車頭撞向便會立刻DOWN車。



4）之後，玩者便會遇上另一左向急彎，大致上只要在左線切入，之後在彎心「甩尾」進入便行，在高級賽道中這可是一般鎖事。



5）在看見湖邊後，玩者便會遇到一大直路，而在直路尾會有大左向急彎，在處理方面玩者要在右線以外彎稍為「甩尾」切入，但同時亦切忌大動作進入，因為這可是下一步的準備步驟。



6）在（5）中當玩者切入右彎時便會看到一左彎轉向隧道，而到達右彎彎尾時玩者便要立刻轉右來拉直賽車順勢進入，同時玩者要保持方右線前進。



7）跟着在一輪複合彎角後，玩者便會遇到一左向急彎，由於此彎頗深的關係，故玩者要以左線以內彎切入，並在彎心「甩尾」及以左線準備下一彎。



8）之後，當玩者看見遠處有一啡色石牆時便要小心，因為那裏是一個沒有指示的左向急彎，玩者必需在右線切入左面，並在彎心「甩尾」脫出。



9）在此段中，玩者眼見的只有一右彎，但實際是還有一個右彎緊接着的，故玩者在進入第一彎後要以右線駛出及立即右轉處理之後的右彎。



10）到了此段便會有最後的一個考驗——三段連續技。由於玩者先要進入一右彎才遇上，故在進入時要以右面線「甩尾」切入內及保持於中線或左線。



11）之後，玩者便要立刻在彎頭「甩尾」左轉，以爭取時間拉回賽車及保持於右線。



12）最後，玩者要在右線以內彎「甩尾」滑出此右彎，成功後應會在左線脫出，之後在數個不用「甩尾」的複合彎後便可衝線。



THE KING OF FIGHTERS'95

機種：SS／PS
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM＋卡匣（SS版）
CD-ROM（PS版）

人物出招總表

★＝超必殺技（於MAXIMUM或「見紅」時才能使出）

出招後面的「PS版L1」等是PS版的KEY CONFIG在設定在SPECIAL時的指令

草薙京　主角隊
KYO KUSANAGI

一刹背負投　←或→＋重拳
外式・轟斧陽　→＋重腳
八拾八式　↘＋重腳
外式・奈落落　跳躍中↙、↓、↘＋重拳
百八式・驅闇炎　↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
百式・焚鬼炎　→↓↘＋A或重拳（PS版R1）
百壹式・朧車　←↓↙＋輕腳或重腳（PS版L2）
貳百拾貳式・琴月陽　→↘↓↙←＋輕腳或重腳
七拾五式改　↓↘→＋輕腳或重腳（PS版R2）
★　百八式・大蛇薙　↓↙←↙↓↘→＋重拳

坂崎獠　龍虎之拳隊
RYO SAKAZAKI

巴投　←或→＋重拳或重腳
冰柱破　→＋重拳
虎煌拳　↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
飛燕疾風腳　↙（貯）→＋輕腳或重腳（PS版R2）
虎砲　→↓↘＋輕拳或重拳（PS版R1）
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→＋輕拳或重拳
暫烈拳　→↘↓↙←＋輕拳或重拳
空中虎煌拳　跳躍中↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
極限流連舞拳　接近對手後←↙↓↘→＋重拳（PS版L2）
★龍虎亂舞　↓↘→↘↓↙←＋重拳

二階堂紅丸
BENIMARU NIKAIDO

FRONT SUPLEX　←或→＋重拳或重腳
旋轉膝壓倒　跳躍中↙、↓、↘＋重拳或重腳
FLYING DRILL　跳躍中↙、↓、↘＋重腳
雷刃拳　→↓↘＋輕拳或重拳（PS版L1）
真空片手駒　→↘↓↙←＋輕腳或重腳（PS版L2）
居合踢　↓↘→＋輕腳或重腳（PS版R2）
反動三段踢　居合踢後↓↑＋輕腳或重腳
超閃電腳　↓↑＋輕腳或重腳（PS版R1）
★雷光拳　↓↘→↓↘＋重拳

羅拔・嘉西亞
ROBERT GARICA

斬首投　←或→＋重拳或重腳
龍擊拳　↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
飛燕疾風腳　↙（貯）→＋輕腳或重腳（PS版R2）
龍牙　→↓↘＋輕拳或重拳（PS版R1）
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→＋輕拳或重拳
幻影腳　→↘↓↙←＋輕腳或重腳
飛燕龍神腳　跳躍中↓↙←＋輕腳或重腳
極限流連舞腳　接近對手時←↙↓↘→＋重腳（PS版L2）
★龍虎亂舞　↓↘→↘↓↙←＋重拳

泰利・波格　餓狼傳說隊
TERRY BOGARD

BUSTER THROUGH　←或→＋重拳或重腳
BACK KNUCKLES　→＋重拳
BURN KNUCKLES　↓↙←＋輕拳或重拳（PS版L2）
POWER WAVE　↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
RISING TACKLE　↓（貯）↑＋輕拳或重拳
CRACK SHOT　↓↙←↖＋輕腳或重腳（PS版R2）
POWER DUNK　→↓↘＋輕腳或重腳（PS版R1）
★POWER GEYSER　↓↘→↙→＋同時按輕腳重拳

東丈
JOE HIGASHI

腳投　←或→＋重拳
膝撞地獄　←或→＋重腳
滑剷腳　↘＋重腳
HURRICANE UPPER　←↙↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
SLASH KICK　↙↗＋輕腳或重腳（PS版R2）
TIGER KICK　↓↘→↗＋輕腳或重腳（PS版R1）
爆烈拳　連按輕拳或重拳
爆烈拳FINISH　在爆烈拳途中↓↘→＋輕拳或重拳
黃金之腳跟　↓↙←＋輕腳或重腳（PS版L2）
★SCREW UPPER　→←↙↓↘＋同時按輕腳重拳

大門五郎
GORO DAIMON

十字絞　→＋重拳
橫車　←＋重拳
移位剷腳　←或→＋重腳
地雷震　→↓↘＋輕拳或重拳（PS版L1）
超受身　↓↙←＋輕腳或重腳（PS版R1）
超大外割　接近對手時→↙↓↘＋重腳（PS版R2）
天地返　→↘↓↙←→＋重拳（PS版L2）
切樹返　←↙↓↘→＋輕拳
吸雲投　←↙↓↘→＋重拳
★地獄極樂投　→↘↓↙←→↘↓↙←＋重拳

坂崎琢磨
TAKUMA SAKAZAKI

一本背負投　←或→＋重拳或重腳
虎煌拳　↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
飛燕疾風腳　↙（貯）→＋輕腳或重腳（PS版R2）
翔亂腳指令投　接近對手時→↘↓↙←＋輕腳（PS版L2）
翔亂腳移動投　→↘↓↙←＋重腳
暫烈拳　→↘↓↙←＋輕拳或重拳
霸王至高拳　→←↙↓↘→＋輕拳或重拳（PS版R1）
★龍虎亂舞　↓↘→←→＋同時按AC

安迪・波格
ANDY BOGARD

抱身投　←或→＋重拳或重腳
昇龍彈　→↓↘＋輕拳或重拳（PS版R1）
斬影拳　↙（貯）→＋輕拳或重拳（PS版R2）
飛翔拳　↓↙←＋輕拳或重拳（PS版L1）
空破彈　↙↗＋輕腳或重腳
擊壁背水掌　↓↙←＋輕腳或重腳×3（PS版L2）
★超裂破彈　↓（貯）↘→＋輕腳或重腳

草薙柴舟
KYO KUSANAGI

一剎背負投　←或→＋重拳
外式・轟鎚　→＋重拳
百八式・驅闇炎　↓↘→＋輕拳或重拳（PS版L1）
百式・焚鬼炎　→↓↘＋輕拳或重拳（PS版R1）
四百貳拾七式・神懸　→↘↓↙←＋輕拳或重拳（PS版R2）
★　百八式・大蛇薙＋↓↙←↙↓↘→＋重拳

怒隊

哈迪倫 HEIDERN



LEAD HELL	←或→+重拳或重腳
HEIDERN INFERNO	跳躍中↙、↓、↘+重拳或重腳
MOON SLASHER	↓(貯)↑+輕拳或重拳(PS版R1)
CROSS CUTTER	←(貯)→+輕拳或重拳(PS版L1)
NECK ROLLER	↓(貯)↑+輕腳或重腳(PS版R2)
STORM BRINGER	接近對手時→↘↓↙←+重拳(PS版L2)
★FINAL BRINGER	←(貯)↓↑+同時按輕腳重拳

拉魯夫 RALPH



高角度喉輪落	←或→+重拳或重腳
VULCAN PUNCH	連按輕拳或重拳(PS版L1)
GATLING ATTACK	←(貯)→+輕拳或重拳(PS版R1)
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	接近對手時→↙↓↘→+重腳(PS版L2)
急降下爆彈拳	↓(貯)↑+輕拳或重拳(PS版R2)
★SUPER VULCAN PUNCH	↙(貯)→→+重拳

古拉古 CLARK



DEATH BUSTER	←或→+重拳或重腳
VULCAN PUNCH	連按輕拳或重拳(PS版L1)
GATLING ATTACK	←(貯)→+輕拳或重拳(PS版R1)
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	接近對手時←↙↓↘→+重腳(PS版L2)
SUPER ARABIAN BURGLARY BACK BREAKER	←↙↓↘→+重拳(PS版R2)
★ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	接近對手時→↘↓↙←→↘↓↙←+重拳

超能力隊

麻宮雅典娜 ATHENA ASAMIYA



PSYCHIC THROUGH	←或→+重拳或重腳
PSYCHIC SHOOT	跳躍中↙、↓、↘+重拳或重腳
PHOENIX BOMB	跳躍中↙、↓、↘+重腳
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+輕拳或重拳(PS版L1)
PSYCHO REFLECTOR	←↙↓↘→+輕腳或重腳(PS版R2)
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←+輕拳或重拳(PS版L2)
PSYCHO SWORD	→↓↘+輕拳或重拳(PS版R1)
★SHINING CRYSTAL BIT	←→↘↓↙←↘+同時按輕腳重拳
★CRYSTAL SHOOT	當SHINING CRYSTAL BIT出招中↓↙←+輕拳或重拳

椎拳崇 SHII KENSU



發勁	←或→+重拳
巴投	←或→+重腳
虎撲手	→+重拳
後旋腿	→+重腳
超球彈	↓↙←+輕拳或重拳(PS版L1)
龍顎碎	←↓↙+輕腳或重腳(PS版R1)
龍連牙	←↙↓↘→+輕拳或重拳(PS版R2)
龍爪擊	跳躍中↓↙←+輕拳或重拳(PS版L2)
★神龍天舞腳	↓↘→→+重腳

鎮元齋 CHIN GENZAI



強飲酒	←或→+重拳
逆腳投	←或→+重腳
瓢簞擊	↓↙←+輕拳或重拳(PS版L1)
回轉的空突拳	←↙↓↘→+輕腳或重腳(PS版L2)
柳燐蓬萊	→↓↘+輕拳或重拳(PS版R1弱R2強)
★轟爛炎炮	↓↘→↓↘+重拳

金隊

金家藩 KIM KAP HWAN



殺腳投	←或→+重拳或重腳
半月斬	↓↙←+輕腳或重腳(PS版L1)
飛燕斬	↓(貯)↑+輕腳或重腳(PS版R1)
飛翔腳	跳躍中↓↘→+輕腳或重腳(PS版R2)
流星腳	←(貯)→+輕腳或重腳(PS版L2)
★鳳凰腳	↓↙←↙→+同時按輕腳重腳

陳國漢 CHAN KOEHAN



破壞投	←或→+重拳
鎖絞	←或→+重腳
鐵球大回轉	連按A或重拳(PS版R2)
鐵球粉碎擊	←(貯)→+輕拳或重拳(PS版L1)
鐵球飛燕斬	↓(貯)↑+輕腳或重腳(PS版R1)
★鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+重拳

蔡寶奇 CHOI BOUNGE



頭乘刺	←或→+重拳
二段斬	→+重拳
路魔踢	→+重腳
飛翔空裂斬	↓(貯)↑+按著B或重腳
龍卷疾風斬	↓(貯)↑+輕拳或重拳(PS版R1)
回轉飛猿斬	←(貯)→+輕拳或重拳(PS版L1)
飛翔腳	跳躍中↓↘→+輕腳或重腳(PS版R2)
旋風飛猿刺突	←(貯)→+輕腳或重腳(PS版L2)
★真!超絕龍卷真空斬	←(貯)↓↑+同時按輕腳重拳

女性格鬥家隊

坂崎百合 YURI SAKAZAKI



無聲投	←或→+重拳或重腳
燕落	跳躍中↙、↓、↘+重腳
燕翼	→+重腳
虎煌拳	↓↘→+輕拳或重拳(PS版L1)
碎破	↓↙←+輕拳或重拳
雷煌拳	↓↘→+輕腳或重腳(PS版R2)
百烈掌指令投	接近對手時→↘↓↙←+輕拳(PS版L2)
百烈掌移動投	→↘↓↙←+重拳
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+輕拳或重拳
百合超勾拳	→↓↘+輕拳或重拳(PS版R1)
★飛燕鳳凰腳	→←→↘↓↙←+同時按輕腳重拳

不知火舞 MAI SHIRANUI



風車崩	←或→+重拳或重腳
夢櫻	跳躍中↙、↓、↘+重腳
大輪風車落	跳躍中↙、↓、↘+重拳
花蝶扇	↓↘→+輕拳或重拳(PS版L1)
龍炎舞	↓↙←+輕拳或重拳(PS版R1)
必殺忍蜂	←↙↓↘→+輕腳或重腳
飛鼠之舞	跳躍中↓↙←+輕拳或重拳(PS版L2)
飛鼠之舞	↓(貯)↑+按著A或重拳
飛翔龍炎陣	→↓↘+輕腳或重腳(PS版R2)
★超必殺忍蜂	→↙→+同時按輕腳重拳

京 KING



HOOK BUSTER	←或→+重拳或重腳
滑剷腳	↘+重腳
VENOM STRIKE	↓↘→+輕腳或重腳(PS版L1)
TORNADO KICK	→↘↓↙←+輕腳或重腳(PS版R2)
TRAP SHOT	→↓↘+輕腳或重腳(PS版R1)
DOUBLE STRIKE	→←→↘↓+輕腳或重腳(PS版L2)
SURPRISE ROSE	↓↙←↘+輕腳或重腳
★ILLUSION DANCE	→←→↘↓↙←+同時按輕腳重腳

復仇隊

八神庵 IORI YAGAMI



逆剝	←或→+重拳
屑風	←或→+重腳
外式·夢彈	→+重拳·C
外式·轟斧 陰"死神"	→+重腳
外式·百合折	跳躍中←+重腳
百八式·驅闇炎	↓↘→+輕拳或重拳(PS版L1)
百式·焚鬼炎	→↓↘+輕拳或重拳(PS版R1)
百貳拾七式·葵花	↓↙←+輕拳或重拳×3(PS版L2)
貳百拾貳式·琴月陰	→↘↓↙←+輕腳或重腳(PS版R2)
★禁千貳百拾壹式·八稚女	↓↙←↙↓↘→+重拳

如月影二 EIJI KISARAGI



空中一本背負投	←或→+重拳或重腳
氣孔砲	↓↘→+輕拳或重拳
流影陣	←↙↓↘→+輕拳或重拳(PS版R2)
天馬腳	↓↙←↘+輕腳或重腳
霞斬	↓↙←+輕拳或重拳(PS版L1)
骨破斬	→↘↓↙←+輕腳或重腳(PS版L2)
斬鐵波	↓↘→↘↓↙←+輕拳或重拳(PS版R1)
影縫	↓↘→+輕腳或重腳
★斬鐵螳螂拳	←↙↓↘→↘↓+輕腳

比利 BILLY CANE



一本垂釣投	←或→+重拳或重腳
持桿跳踢	→+重腳
旋風棍	連按A或重拳(PS版L2)
雀落棍	↓↙←↘+輕拳或重拳(PS版R1)
三節棍中段打	←↙↓↘→+(PS版L1)
旋風飛翔棍	↙↓↘→+輕腳或重腳(PS版R2)
★超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+同時按輕拳重拳

奧米加胡高 OMEGA RUGAL



烈風拳	↓↘→+輕拳或重拳(PS版L1)
DARK BARRIER	↓↘→+輕腳或重腳(PS版R2)
GENOCIDE CUTTER	↓↙←↘+輕腳或重腳(PS版L2)
KAISER WAVE	→←↙↓↘→+輕拳或重拳(PS版R1)
GOD PRESS	→↘↓↙←+輕拳或重拳
★GIGANTC PRESSURE	→↘↓↙←→↘↓↙←+同時按輕腳重拳



第1-17期
每本港幣28元正

第18-N期
每本港幣35元正

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM
◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄
PHASE 01
填妥補購表格（影印亦可）
PHASE 02
寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」
PHASE 03
寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）
PHASE 04
等收書啦！

METHOD B——親臨補購
補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格
姓名：
年齡：
地址：
聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）
身份證號碼：　（　）
支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

◆代表該期有刊載介紹文章 ◆代表該期曾作詳細攻略 (截至第23期)

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 … 期數

ACT

- BLOOD FACTORY … 22
- HERMIE HOPPERHEAD … 10
- JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記 … 22
- JUMPING FLASH 2 … 21、22、23
- LODE RUNNER … 19
- METAL JACKET … 8
- RAYMAN … 8、9
- THE FIREMAN … 15
- THUNDER STORM & ROAD BLASTER … 10
- 伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古 … 20、21、22
- 叮噹 大雄與復活之星 … 19
- 吞食天地II赤壁之戰 … 20
- 洛克人X3 … 23
- 裝甲騎兵 … 21
- 螢 … 21
- 魔幻槍哥布拉 … 21
- 龍珠Z偉大的龍珠傳説 … 21

ARPG

- WOLKSNKRATZER審判之塔 … 21

AVG

- 3×3 EYES吸精公主 … 1
- ALONE IN THE DARK 2 … 20
- BIO HAZARD … 20、21、22
- BLOODY BRIDE … 21
- DISC WORLD … 10
- D之食桌 … 14
- ENEMY ZERO … 21
- NIGHT HEAD THE LABYRINTH … 13
- POLICENAUTS … 18、19、20、22、23
- TOKYO INSECT ZOO體驗版 … 19
- WELCOME HOUSE … 19、20
- 七水晶傳説 … 17
- 九龍風水傳 … 21、22
- 土器王紀 … 16
- 妖魔BUSTERS … 3
- 東京DUNGEON … 2、15
- 時空偵探DD … 1
- 雷朋三世加利賀圖城-再會 … 10
- 深海冒險記 … 21
- 藍調芝加哥特警 … 11
- 寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2 … 1、8

ETC

- ACTION REPLAY … 11
- IREM經典街機遊戲 … 23
- NAMCO MUSEUM VOL. 1 … 13
- NAMCO MUSEUM VOL. 2 … 18
- 日本物產街機CLASSIC … 16
- 太陽之尾 … 23
- 心跳回憶私人珍藏集 … 23
- 占都物語第一章 … 10、17

FIG

- ADVANCED V.G. … 23
- ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. … 21
- CRITICOM危機戰士 … 16
- DOUBLE DRAGON雙截龍 … 23
- KILLING ZONE … 21
- MEGATUDO2096 … 21
- NINKU-忍空- … 15
- ROBO·PIT … 17
- SLAM DRAGON … 21、22
- STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM … 6
- VAMPIRE魔域戰士 … 22
- ZERO DIVIDE … 1、2、6、9、7
- ZERO DIVIDE 2 … 21、22
- ZXE-D … 21
- 大頭鬥神傳 … 10
- 不要輸!魔劍道2 … 12
- 少年街霸 … 15、16、17
- 水滸演武 … 18
- 格鬥恐龍 … 16
- 美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰 … 20
- 鬥神傳2 … 15、16
- 鬥神傳2仰天驚愕之試食版 … 21
- 悟空傳説 … 1
- 豪血寺一族2～最強傳説 … 10
- 鐵拳2 … 20、21、22
- 龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 … 3、5

MOV

- STREET FIGHTER II MOVIE … 14

PUZ

- LOGIC PUZZLE彩虹鎮 … 21
- MAGICAL DROP … 17
- PUZZLE BOBBLE 2 … 21
- TERTRIS X … 21
- 對戰PUZZLE蛋 … 20
- 醒覺吧!戰球王 … 23

RAC

- BURNING ROAD … 23
- CYBER SPEED軌道賽車 … 17
- DEADHEAT ROAD … 22
- DESTRUCTION DERBY … 13
- ESPN EXTREME GAME … 8、9
- HI-OCTANE … 10、17
- OVER DRIVIN' … 22
- Q版賽車 … 21
- RIDGE RACER REVOLUTION … 10、13、14
- ROAD RASH … 17
- THE NEED FOR SPEED … 22
- WIPE OUT … 13
- 卡通賽車2 … 21
- 全日本GT選手權改 … 19
- DRIFT KING首都高BATTLE … 23

RPG

- BEYOND THE BEYOND … 10、11、12、13、18
- 大冒險 … 23
- 女神異聞錄 … 21
- 幻想水滸傳 … 15、16、17
- 彈珠傳説 … 23

SLG

- ANGELIQUE SPECIAL … 22
- A IV EVOLUTION GLOBAL … 10、13
- CARNAGE HEART … 15
- CLASSIC ROAD … 10
- NOEL … 21
- PANZER GENERAL … 18
- POTESTAS政治狂想曲 … 23
- WIZARD'S HARMONY … 17
- 三國志英傑傳 … 22
- 大航空時代'96 … 21
- 大戰略PLAYER'S SPIRIT … 22
- 心跳回憶 … 10、11、12
- 名種馬王II PLUS … 14
- WINNING POST 2光榮賽馬2 … 21
- 卒業II … 11
- 卒業R … 20
- 昇龍三國演義 … 20
- 銀河少女警察2086 … 21
- 惑星開發中! … 11
- 戰鬥國家 … 10、13、14

SOC

- FIFA 96足協足球96 … 16
- HYPER FORMATION SOCCER … 10
- J LEAGUE實況WINNING ELEVEN … 5
- J LEAGUE PRIME GOAL EX … 9
- STRIKER … 13
- 足球小將J … 21、23

SPT

- BOXER'S ROAD … 8
- GROUND STROKE … 6
- KING OF BOWLING … 9
- HYPER FINAL MATCH TENNIS … 21
- NBA POWER DUNKERS … 15
- PLAY STADIUM … 22
- PS網球 … 21
- V TENNIS … 8、9
- WORLD STADIUM EX … 21
- WRESTLE MANIA … 11
- 火炎摔角'96 … 21
- 松方弘樹世界釣魚樂 … 18
- 鬥魂列傳 … 9
- 燃燒吧!職業棒球'95 … 13

SRPG

- ARC THE LAD … 4、5
- ARC THE LAD II … 21
- 信長疾風記-煌 … 23
- 第四次超級機械人大戰S … 17、18、19、20
- 聖痕之祖卡 … 21
- 藤丸地獄變 … 10、11、12

STG

- ACE COMBAT … 1、4
- ALIEN TRILOGY … 21
- BELTLOGGER 9 … 21
- CHAOS CONTROL … 16
- EXECTOR … 8
- GALAXIAN³ … 21、23
- GEBOCKERS … 19
- HARD ROCK CAB … 19
- HORNED OWL … 10、15、16
- KILEAK, THE BLOOD 2 … 15、16、17、18
- MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X … 10、21
- PD ULTRAMAN INVADER … 15
- PHILOSOMA … 5
- REVERTHION … 10、14
- SD高達烏蠅機 … 21
- SHOCK WAVE … 16
- SIDEWINDER … 18
- THUNDER STRIKE 2 … 18
- TINY PHALANX … 9
- TOTAL ECLIPSE TURBO … 8
- TWIN BEE DELUEX PACK … 9
- VECHICLE CAVALIER機動騎士 … 19
- VIEW POINT … 14
- ZEITGEIST … 7、8
- 生化悍將 … 19
- 海底大戰爭 … 10、12
- 超兄貴 究極無敵銀河最強男 … 16、17
- 通天閣 … 15
- 機動戰士高達 … 3、4
- 機動戰士高達VERSION 2.0 … 21
- 鐵甲飛空團 … 10、18

TAB

- 3D ULTRA PINBALL … 21
- GAME之鐵人THE上海 … 10
- 井出洋介之麻雀家族 … 11
- 鬥牌傳 … 17
- 蘋果棋世界 … 16

SATURN

ACT

- CLOCKWORK KNIGHT下卷 … 4、6
- DARK SAVIOR … 14、18
- GUARDIAN HEROES … 3、14、17
- STREAMGEAR MASH … 9
- THUNDER STORM & ROAD BLASTER … 10
- 洛克人X3 … 23
- 新·忍傳 … 2、4
- 機動戰士高達 … 14、15

ARPG

- LINKLE LIVER STIRY … 20
- SHINING WISDOM … 4、6、7、8
- THOR精靈王紀傳 … 22、23
- 魔法騎士 … 3、6、7

AVG

- 3×3 EYES 吸精公主 … 1
- CAN CAN BUNNY首映日 … 22、23
- 七間秘館 … 22、23
- 天地無用!御魅理溫泉水氣娜娜之旅 … 19
- 北斗之拳 … 15
- 時空偵探DD … 1
- 新世紀EVANGELION … 18、19
- 重裝甲少女組 … 3、10
- 野野村醫院的人們 … 23
- 爆烈HUNTER … 23
- 寶魔HUNTER蘭姆 … 1

EBOK

- 吉澤弓美大冒險REMIX … 3

ETC

- ACTION REPLAY … 11
- FLASH SEGA SATURN認識編 … 21
- GAME WARE … 22
- PUZZLE & ACTION … 21
- VIRTUA FIGHTER CD PORTRAIT … 11、13、14、18、21
- 占都物語第一章 … 10
- 美女危機 … 23

FIG

- GALAXY FIGHT … 13
- GOLDEN AXE THE DUEL … 9
- NINKU-忍空 … 18
- STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM … 6
- VAMPIRE HUNTER魔域戰士續集 … 14、19
- VIRTUA FIGHTER … 3
- VIRTUA FIGHTER REMIX … 3
- VIRTUA FIGHTER金碟CG集 … 4
- VIRTUA FIGHTER 2 … 4、13、14
- X-MEN … 12、13
- 少年街霸 … 14、15、16、17
- 水滸演武 … 7
- 水滸演武風雲再起 … 21
- 制服傳説 … 2
- 鬥神傳S … 12、13
- 拳皇'95 … 14、20、21、22
- 餓狼傳説3 … 14
- 龍珠Z真武鬥傳 … 12、13
- 龍爭虎鬥II完全版 … 23

MOV

- STREET FIGHTER II MOVIE … 14

PUZ

- PUYO PUYO通2 … 2、11
- BAKU BAKU世界飼育係選手權 … 4、12
- 坂木優子戀之預感 … 23

RAC

- F1 LIVE INFORMATION … 11
- GRAN CHASER … 2
- HANG ON GP '95 … 11
- SEGA RALLY CHAMPIONSHIP … 13、14
- VIRTUA RACING … 15
- 峠KING THE SPIRITS … 12
- 灣岸DEAD HEAT … 15

RPG

- AIRS ADVANTURE … 14
- BLUE SEED～奇稻田秘錄傳 … 2、4
- FEDA REMAK! … 14
- LUNAR SILVER STAR STORY … 2
- 空想科學世界 … 18、21
- 真·女神轉生 … 14、16、17、18、19、20

SLG

- ANGELIQUE SPECIAL … 22
- GOTHA II天空之騎士 … 3、19、20
- QUOVADIS … 3、15
- VIRTUAL PHOTO STUDIO … 22
- WINNING POST 2光榮賽馬2 … 21
- WORLD ADVANCED大戰略 … 2、8、9、10
- WORLD ADVANCED大戰略作戰FILE … 20
- 日本足球聯賽創造職業球會 … 3、18、19、22、23
- 美少女夢工廠2 … 11、12
- 阿魯巴戰記外傳 … 14
- 哥斯拉列島震撼 … 15
- 結婚 … 1、15
- 結婚前夜 … 11

SOC

- FIFA 96足協足球96 … 16
- HAT TRICK HERO S … 14
- SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL … 11
- J LEAGUE VICTORY GOAL'96 … 21

SPT

- SLAM DUNK … 3、6
- THE KING OF BOXING … 2、10
- VIRTUAL OPEN TENNIS … 11
- 野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL … 14

SRPG

- DRAGON FORCE … 14、20、21
- RIGLOAD SAGA … 2、4、5
- 櫻大戰 … 14

STG

- BLACK FIRE … 16、17
- CHAOS CONTROL … 16
- DARIUS外傳 … 3、14
- GRADIUS DELUXE PACK … 21
- GUN BIRD … 14
- GUN GRIFFON … 14、19、20
- LAYER SECTION … 3、8
- PANZER DRAGOON 2 … 18、20
- TITAN WARS … 22
- VIRTUA COP … 3、13
- WING ARMS … 9
- 首領蜂 … 23

TAB

- SUPER REAL麻雀GRAFFITI … 13
- VIRTUAL CASINO … 20
- 心跳麻雀天堂 … 11
- 美少女雀士REMIX … 9
- 美少女雀士II … 23
- 麻雀HYPER REACTION R … 21
- 麻雀天使ANGEL LIPS … 22
- 麻雀同級生SPECIAL … 22
- 魔法之雀士 … 10

超級任天堂

ACT

- FINAL FIGHT 3 … 13、14
- HYPER IRIA … 13
- THE GREAT BATTLE V … 15
- 忍者龍劍傳 巴 … 6
- 忍者亂太郎 … 6
- 忍者亂太郎2 … 22
- 美食戰隊 … 10
- 鬼神童子烈鬥雷傳 … 6
- 鬼神童子電影雷舞 … 14
- 伊蘇V … 1、16、17
- 惡魔城XX … 5
- 魔獸王 … 3、8

ARPG

- BRANDISH 2 … 7、8、9
- GUN HAZARD前線任務外傳 … 19、20
- RUIN ARM … 4
- 水晶豆 … 9
- 天地創造 … 11
- 聖劍傳説3 … 4、9、10、11
- 魔神封印傳説 … 1

EBOK

- 赤川次郎魔女之眠 … 3

ETC

- RPG創作室 … 1
- WEDDING PEACH … 3
- 橫山光輝三國志盤戲 … 18
- 日本物產街機經典集 … 1
- 彈珠機挑戰者 … 14

FIG

- BATTLE TYCOON … 6
- SUPER V.G. … 5
- 美少女戰士SAILORMOON SUPERS全員參加!主役爭奪戰 … 21
- 超兄貴爆烈亂鬥篇 … 9
- 新機動戰記GUNDAM WING … 21
- 龍爭虎鬥3 … 8

PUZ

- MAGICAL DROP … 11
- SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE … 18
- 自殺仔 … 7

RAC

- KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰 … 1
- SUPER F1 CIRCUS外傳 … 1
- ZERO 4 CHAMP RR-Z … 14
- 峠·傳説 最速之戰 … 22

RPG

- 3×3 EYES 獸魔奉還 … 16
- ENERGY BREAKER … 3
- MYSTIC ARK … 5、6
- ROMANCING SA·GA 3 … 9、10、12、13
- TALES OF PHANTASIA … 5
- 天外魔境ZERO … 8
- 艾法尼雅戰記II … 2、3
- 幼稚園戰記魔陀羅 … 3、18
- 吞食天地·三國志群雄傳 … 6
- 美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY … 1、8、9、10
- 風水回廊記 … 3
- 勇者鬥惡龍6 … 14、15、16
- 羅得島戰記 … 16
- 翡翠龍傳説 … 1、6、7、8
- 魔天傳説 … 1
- 魔法騎士 … 2

SLG

- ANGELIQUE … 15
- A列車III. S.V … 1
- BAHAMUT LAGOON … 18
- BALL BULLET GUN … 15
- SUPER三國志 … 18
- 三國志II … 18
- 三國志III … 11、18
- 三國志IV … 18
- 三國志正史 天舞SPIRIT … 18
- 三國志英傑傳 … 18S
- 吞食天地 三國志群雄傳 … 18
- 美少女新學園 … 3、6
- 美少女夢工廠 … 15
- 紺碧之艦隊 … 12
- 無人島物語 … 18
- 橫山光輝三國志 … 18
- 橫山光輝三國志2 … 18
- 戰鬥機械人列傳 … 7、8、9
- 戰國之霸者 天下布武之道 … 16
- 機動戰士Z GUNDAM … 19

SOC

- J LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3 … 1
- 足球小將J … 13
- 實況世界足球2FIGHTER ELEVEN … 9

SPT

- SLAM DUNK SD HEATUP!! … 12
- SUPER POWER LEAGUE 3 … 6
- 拳鬥士 … 3

SRPG

- TACTICS OGRE … 10、11
- 平安風雲傳 … 3、10
- 超級夢幻模擬戰 … 1、3、4

TAB

- 美少女撲克島 … 1

街機

ACT

- METAL SLUG … 23

ETC

- NAMCO街機經典集VOL.2

FIG

- FIGHTING VIPERS … 15
- MARVEL SUPER HEROES … 10、12
- PSYCHIC FORCE超能力大戰 … 19
- REAL BOUT餓狼傳説 … 15、16、17、19、21
- SOUL EDGE … 19
- VF小子 … 19
- VIRTUA FIGHTER 3 … 19
- WORLD HEROES PERFECT … 2、3
- 拳皇95 … 4、5、13
- 少年街霸 … 1、3、4、5
- 少年街霸2 … 19、20
- 天外魔境真傳 … 3
- 侍魂III 斬紅郎無雙劍 … 10、11、12、13、14、15
- 格鬥超音鼠 … 19
- 風雲默示錄 … 1
- 超人學園鋼帝王 … 2、9
- 餓狼傳説3 … 1、2、3
- 鐵拳2 … 7
- 龍拳之拳外傳 … 19、20、21、22

RAC

- MANX TT … 19
- RAVE RACER … 7
- STAKES WINNER … 2、12

SLG

- LANDING GEAR … 19
- 人力飛行 … 20

SPT

- 十項全能 … 19

SOC

- SUPER FOOTBALL CHAMP … 19

STG

- PULSTAR … 9
- RAYSTORM … 19
- VIRTUA手COP 2 … 12
- 電腦戰機VIRTUAL ON … 19、20
- 東京大戰 … 20
- 槍刃紐約 … 19
- 鐵版陣3D/G … 20

NEO · GEO

ACT

- METAL SLUG … 23
- 十字神劍II … 1

FIG

- REAL BOUT餓傳傳説 … 15、16、17、19
- 拳皇95 … 4、5、13
- 天外魔境真傳 … 3
- 侍魂III 斬紅郎無雙劍 … 10、11、12、13、14、15
- 風雲默示錄 … 1
- 超人學園鋼帝王 … 2、9
- 餓狼傳説3 … 1、2、3
- 龍拳之拳外傳 … 19、20、21、22

STG

- SONIC WINGS3 … 14

3DO

AVG

- POLICENAUTS … 18、19、20、22、23

EBOK

- 高立的未來世界 … 12

RAC

- F1 GP IN 3DO … 2

RPG

- SWORD & SORCERY … 2

SLG

- 主題公園 … 1
- 紺碧之艦隊 … 2、3、4

SOC

- J LEAGUE VIRTUAL STADIUM … 12

個人電腦

AVG

- 3×3 EYES 吸精公主 … 1、2、3
- PARADISE CALL … 22
- 失落的樂園 … 1
- 同級生2 … 2、3、4
- 晚九朝五 … 17
- 鐵甲旗艦 … 19
- 轉校生 … 10

ETC

- ELF熒幕保護程式集 … 1
- 光影雜誌 … 19

SLG

- CRW鎮暴特勤隊 … 10
- SCHWARZSCHILD EX鐵鎖之星群 … 22
- WINNING POST WITH POWER KIT … 1
- 卒業 … 1
- 神勇飛鷹俠 … 5
- 特勤機甲隊II … 5、7
- 禁忌 … 6
- 魔界之泉 … 5

SRPG

- 聖少女戰隊II … 1、3
- 龍騎士4 … 19、21、22、23

PC-FX

AVG

- 銀河公主傳説FX-哀傷的茜妮 … 21

SLG

- ANGELIQUE SPECIAL … 22

世嘉五代

RPG

- SHADOW RUN … 2
- 魔導物語I … 2

SLG

- 三國志列傳 亂世群英 … 18

PC ENGINE

AVG

- 同級生 … 13

GAME BOY

ACT

- BOMBER MAN GB 2 … 3
- NINKU～忍空 … 1

RPG

- 魔法騎士 … 1

遊戲配件睇真D 再起風雲！



嘩！繼上期「遊戲配件睇真D」推出之後，本刊收到很多對各種配件的查詢，我哋睇真D部隊當然不會就此滿足，再接再厲，為大家試盡有市面上的新遊戲配件，讓大家在選購前有一個參考。今期，我哋就試咗兩件大家可能夢寐以求，但係又唔敢買，怕買錯嘢浪費金錢嘅遊戲配件。好喇，立即去片！

三百幾蚊買到8張PS記憶卡？ DATEL廠為你慳錢之作——MEMORY CARD PLUS

相信好多機迷都知道英國DATEL係一間專門出品推出各種古靈精怪遊戲配件嘅公司，佢哋嘅「ACTION REPLAY」已經係街知巷聞嘅瘋狂改造遊戲設備，而上期我哋亦都介紹過佢哋其中一件新產品「PRO ACTION REPLAY」。今次，我哋再次介紹一件同樣有，而且是廣大PS SLG迷福音嘅恩物——「MEMORY CARD PLUS」。

一向以來，PS的MEMORY卡都為人批評——只用慢速的8 BIT插糟，價錢也不化算，要2000日圓一張，香港最平也要170元，容量卻只得15 BLOCK，對於需要很多儲存的SLG、RPG迷來說，PS那張MEMORY卡實在令人又愛又恨。

DATEL廠這張MEMORY卡就是有心衝破這種情況的製作。據廠方說，他們利用了記憶壓縮的技術，令1張卡擁8有張MEMORY卡的實際容量，而售價就比兩張原廠記憶卡便宜。

「MEMORY CARD PLUS」是以分頁方法來處理多出來的容量，每頁就像原廠記憶卡一樣有各15有個BLOCK，8頁合計起來就120有個BLOCK，而且完全跟原廠卡一樣，可以在PS的記憶卡管理畫面中進行複製和刪除。

老實說，當睇真D部隊初次使用這張「MEMORY CARD PLUS」時，也不太明白它的用法，無法轉頁。不過一旦熟習了使用方法之，就覺得這張卡的用法其實相當簡單。

「MEMORY CARD PLUS」卡右上角有一個小按鈕，那就是用來翻頁用的，以按下的次數來選擇要到哪一頁去儲存進度。以下就是PS記憶卡管理程式來覆複製進度在不同的頁的程序。



用後感

雖然這張卡的讀取速度不太高，不過這只是因為PS的插槽只得8 BIT，無可被免。而經過有長時間的使用，其穩定性也很好，未發現有花了的記憶出現。大家可對這張卡感興趣？

MEMORY CARD PLUS的用法



1.一進入記憶卡管理畫面，顯示出來的記憶卡內容就是上一次關機時所在的那一頁。



2.想抄取「MEMORY CARD PLUS」第三頁的遊戲進度到P2的記憶卡去，便連按卡上的小按鈕3下，每按一下，按鈕旁的LCD便會亮一亮。



3.約一、兩後，卡上的LCD便會亮着10秒左右，那表示「MEMORY CARD PLUS」正在讀取第三頁的內容。



4.你可以以正常的方式來把遊戲進度抄到P2的記憶卡去。在遊戲進行中的時候，你也可以翻頁的，那樣，你玩《幻想水滸傳》時就可以同時儲有120個進度了。



5.LCD一熄滅，記憶卡管理畫面便會RESET一次，那時所顯示的卡上內容，就是第三頁的內容。

更正

上期介紹「遊戲鯊魚」時，說它是以PRINTER線跟電腦連接，但經查證後，證實原來是要在電腦上加上一張介面卡的，特此更正。

遊戲配件睇真D
為未來家用VR遊戲作準備
再起風雲！眼罩式電視套裝——VIRTUAL I · GLASSES





幾年前，VR虛擬真實遊戲初到香港，引起了各界注視，很多人都想在家中擁有一部這樣的遊樂設備，我們也不時從很多報章的報中，看到快將有類似的配件推出的消息，不過，等了很久很久，始終沒有半件到過香港。最近在會議展覽中心一次國際軟件展覽會中，就展出了這樣的一套產品，而其中它的顯示部分，就是今次要為大家介紹的*VIRTUAL I · GLASSES*。

一部放在11呎前的80吋彩色電視機

基本上，VIRTUAL I · GLASSES是部掛在頭上的LCD電視機。它雖然只得0.7吋大小，但放在你的眼前，就有如一部放在11呎外的80吋彩色電視機一樣大。

不要以為LCD電視機的畫面就會很粗糙。VIRTUAL I · GLASSES所用的兩個LCD顯示屏都有180,000個像點，所以就算是玩遊戲時，放在畫面角落的績分也清晰可辨。

VIRTUAL I · GLASSES設計配合了患有近視的人的需要，患有近視的人也可以戴着眼鏡來玩，眼罩已預留足夠空間。事實上，VIRTUAL I · GLASSES的顯示是盡量利用玩者本身的視覺能力來觀看，不需要作任何調校，也不會出現強迫玩者改變焦點來適應VIRTUAL I · GLASSES的現象。

這眼罩電視是以RCA輸入的，制式是NTSC，所以幾乎可以接駁到所有次世代遊戲機、影碟機和錄影機上，而且它的接線13有呎長，配合音質一點也不遜色的立體聲耳筒，戴着它，真是由屋走到屋尾都可以欣賞到精彩影片。

眼罩前的黑屏是可以拆下的，機上也附有可隨時關掉影象的按鈕，這樣當你需要暫時停止欣賞影片時也可以立即看到外面景物。



令你置身其中的3D功能

這個VIRTUAL I · GLASSES還有一項特別的功能，就是配合特製的錄影帶軟件，便可以觀看到非常具立體感的3D影片。在這個眼罩電視隨送的說明錄影帶中，就收錄了幾十秒3D影片，而效果是相當好的，一點也沒有震盪的感覺。



■這個震盪到看不清楚是甚麼的畫面，到了VIRTUAL I · GLASSES中會作精采的3D畫面。



■有了這個HEAD TRACKER，VIRTUAL I · GLASSES就可以把玩者的頭部動作信息傳回電腦去。



■眼罩旁的3D和3D開關，就是告訴它可以接受3D畫面信號的。



■VIRTUAL I · GLASSES上的耳機可以隨意調節角度。



■據說，這個用來接視頻信號的東西不是普通的接頭，它有控制兩邊顯示屏顯示些甚麼的能力哩。

功能擴展無限大

在本文開始時，筆者便已經提到這部VIRTUAL I · GLASSES是一個家庭式虛擬真實設備的一部分。它有一套名為PC UPGRADE KIT的設備，就是用來令VIRTUAL I · GLASSES有VR能力。我們在展覽會中身體驗過，以它來玩《DESERT》發覺它的VR效果已做得很好，能很快追踪到筆者頭部的動作，而偏差也不多。據代理商表示，這產品很快便會推出市面，睇真D部隊一定會盡快跟大家介紹。

另外，據一位海外讀者來函報料，說歐美方面PS和SS很快就會推出對應這VIRTUAL I · GLASSES的3D立體遊戲，到時次世界機就如虎添翼了。不知那些遊戲會否連它的VR能也對應呢？

玩後感

筆者玩用這個眼罩電視來看影碟和玩遊戲，覺得8安士的重量還是可作改善，視點設在11呎外也稍為遠了點，特長的電線就很好。售價方面，現時約售3000多元似乎昂貴了點，令不少人望而卻步。

鳴謝：訊達電子公司、SYNERGY

你有新產品想搵人介紹？

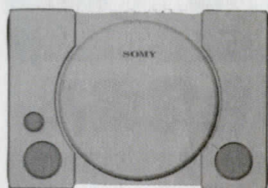
「遊戲配件睇真D」部隊經已整裝待發，除時對任何遊戲產品進行測試報告。你有新產品想向廣大機迷推介嘅話，立即打2380-2223搵《遊戲誌》編輯部啦！

燒機俱樂部

TEXT AND PHOTO：指令魔人

自從編輯米奇部PS機宣告二度死亡之後，為免佢部機再次受到生命威脅，我哋特登走去搵咗一啲專業人士嚟話比我哋知點解會燒機、壞邊度、點救番佢、同埋一啲簡單嘅保養同維修；而且我哋仲整咗一個「燒機榜」，話比你知邊種情況最易壞機，邊種最易整……大家以後唔使驚壞機啦？

燒機榜！！



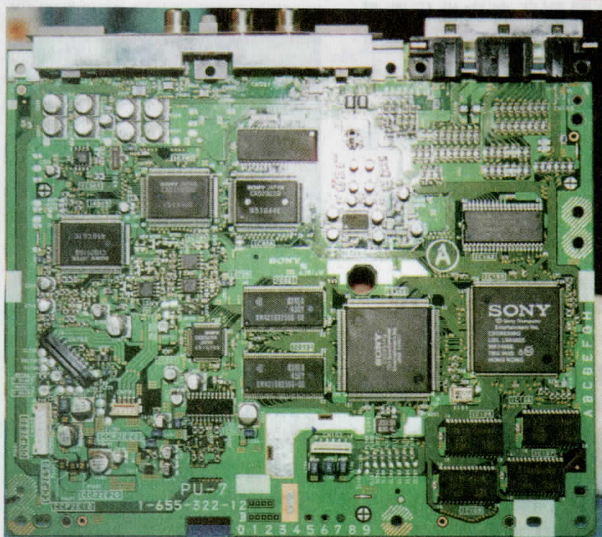
PS

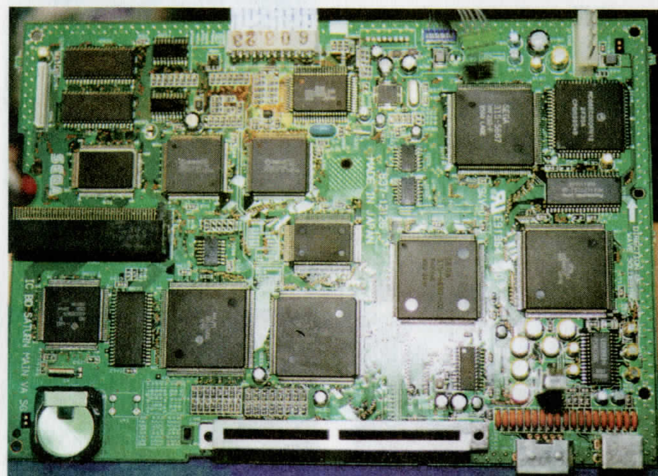
最易壞機排行榜

	病徵	原因
1	燒火牛	插錯 220V 嘅電入部 110V 嘅機裏面
2	燒 CONTROL	在開着機時拔、插手掣
3	燒 CD 摩打	不正常使用 CD 盤（摩打未完全停止時拔碟）

最易整機排行榜

	病徵	原因
1	燒火牛	只需將電容換過
2	壞 CD LENS	將整份 CD 部件換過
3	燒火牛 2 （整流器爆破）	只需將整流器換過





SS

最易壞機排行榜

	病徵	原因
1	燒火牛	插錯 220V 嘅電入部 110V 嘅機裏面
2	燒 CD 摩打	不正常使用 CD 盤（通常是因為玩翻版）
3	對外擴展槽接觸不良	插槽排列太密，先天性缺陷……

最易整機排行榜

	病徵	原因
1	插 RAM 咭冇反應 （對外擴展槽接觸不良）	只需清潔插槽便可
2	燒火牛	只需將電容換過
3	壞 CD 摩打	更換摩打

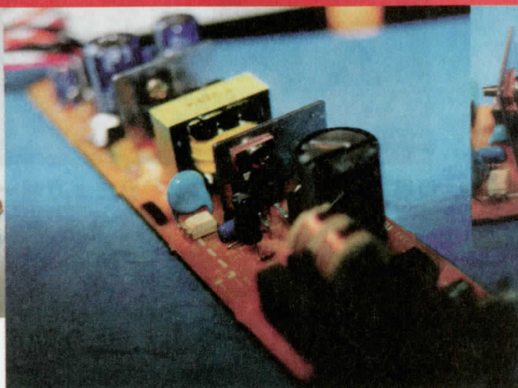


睇過上面個榜，大家都知道最易壞嘅就係火牛，但係當然唔係成隻牛換過，因為多數只係「谷爆」咗粒電容，所以只要換過一粒就OK。但係除咗電容之外，另外一粒被「谷爆」嘅對象就係粒整流，雖然話就話換咗就得，但係由於喺出面配唔到哩粒嘢，所以會比較難整得番；相反地如果有零件嘅話就好易搞掂。

至於保養方面，都冇乜辦法，因為如果真係插錯電，真係話燒就燒，冇得好防範，唯有喺插電個位度貼住張紙寫住係「110V」嘅，咁就無咁容易插錯。



■PS嘅電源處理部分（已燒電容），可見中間黑色圓筒形物體已經爆開咗



■另一症狀，整流器爆開



■電流過大，令到電阻燒毀

至於另一個PS同SS共通嘅時常壞機情況就係燒CD盤嘅摩打嘞，因為喺香港真係有幾多人玩翻版㗎，尤其是PS嘅情況就更加嚴重；而玩翻版令到整壞機係因為時常要「扯碟」，夾硬喺隻碟轉緊時攞走佢而換過一隻翻版落去，咁樣會令到摩打負荷過重，好容易會燒。

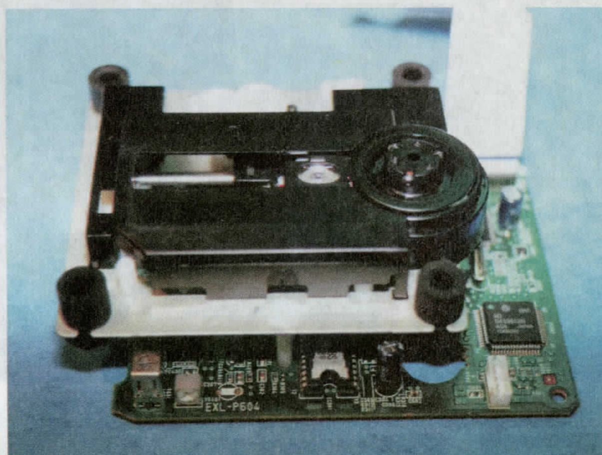
但係唔好以為你玩原裝就冇事，因為如果你玩不得其法係一樣會燒嘅；點為之玩不得其法？如果你要換碟玩時，就最好唔好熄咗機至開蓋換碟（我發覺八成玩家都犯咗哩個毛病），除非你等隻CD自己完全停低咗至換碟，否則最安全嘅做法就係開住機嚟打開蓋，咁部機就會自己剎停個轉盤，然後熄機或換碟則悉隨尊便。（唔好話我亂噏，PS同SS嘅說明書都係咁寫）



■修理壞PS CD盤時，所要更換的部分（銀色的二粒及在橙色CABLE上的一粒）

至於壞CD LENS哩個問題，可以算係大部份因為玩翻版而做成！但係並唔係乜嘢「隻CD啤得唔好」、「CD嘅資料唔齊」哩啲理由，因為如果係因為咁而壞機，多數都係會壞控制CD LENS前後移動嗰組摩打，對於個LENS反而唔係咁大影響；而壞LENS多數係因為隻碟彎曲，令到其CD LENS接觸到CD而刮花咗個頭，搞到讀唔到碟。

保養就梗係唔好玩翻版啦，如果你有咁多錢玩壞機之後去整番嘅話，我都冇你辦法，但係我會鄙視你……



■這便是白機SS的CD部件

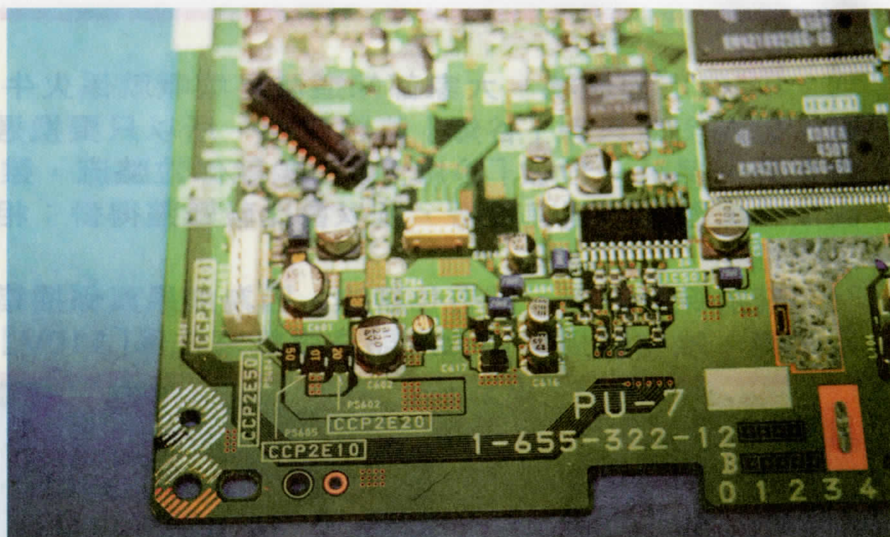


■更換CD LENS及摩打的零件（據說「鴨記」100元有一份，但係千祈唔好試圖自己換……）

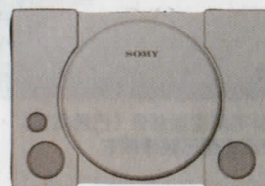
而PS好多時會燒壞個手掣插位哩件事，就係一啲大家都好常做錯嘅事，因為大家都慣性地於主機開着時拔插手掣，雖然大家可能對所有機都會咁做，但係可能PS在這方面的保護做得不足，所以就會做成時常壞機嘅情況；相對地SS在這方面則好像做得比較好，冇咁易可以整得壞佢……

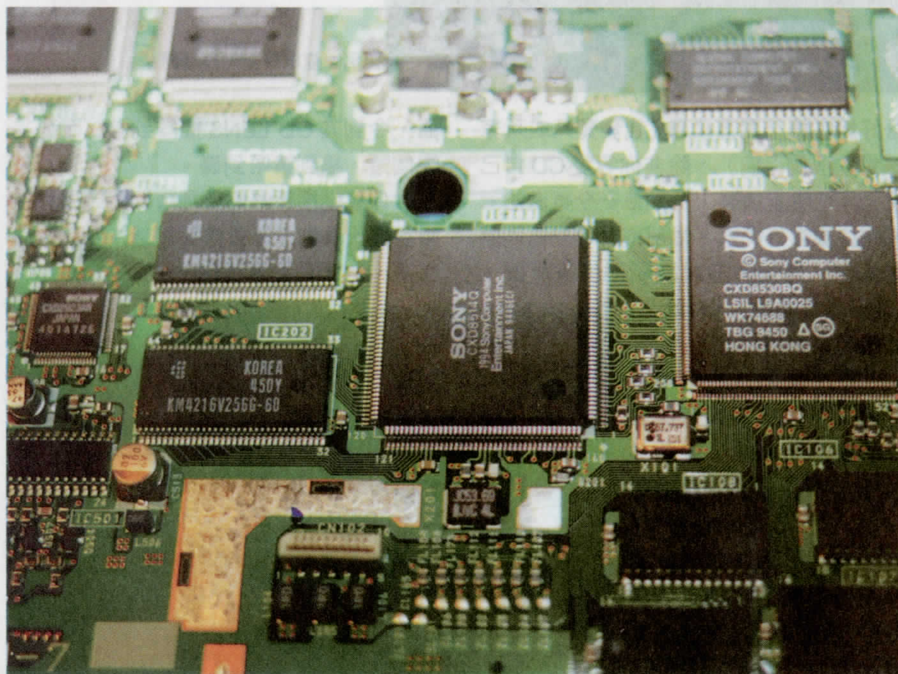
但係最好就當然係熄咗機之後至換手掣啦，可惜哩樣嘢都唔係咁易可以避免，只有盡量啦……

又有時PS會突然間變成有畫面冇聲，或者係黑白畫面，都係一粒喺PS底板右方、主CPU隔離嘅IC出事，要整就要喺另一塊「死板」嘅PS機度攞出嚟更換嘞。



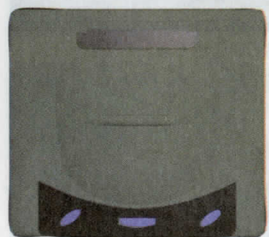
■喺相片中間，「PU-7」字樣左上方嗰一組就係壞CONTROL時要換嘅零件

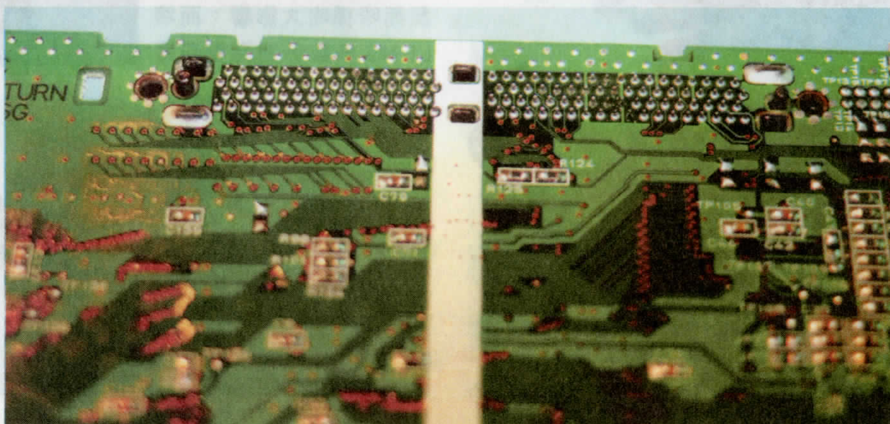




■相片中間嗰粒打橫嘅正方形IC就係有畫面冇聲時要換嘅

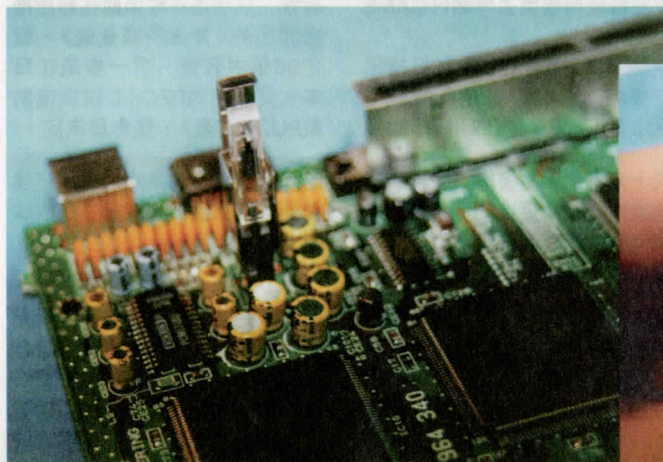
至於SS嘅擴張插槽，我哋自己編輯部都試過有問題，嗰餅《KOF'95》「第一代」盒帶就時常出現問題；其實餅帶自己係冇問題嘅，部機都冇問題，但係由於設計上嘅關係，一插餅帶入去，如果位置差少少，就會有接觸不良嘅情況出現。究其原因係因為佢設計上插槽嘅PIN位十分之密，所以其對應之SOFTWARE要設計得十分好，至可以發揮正常功效。





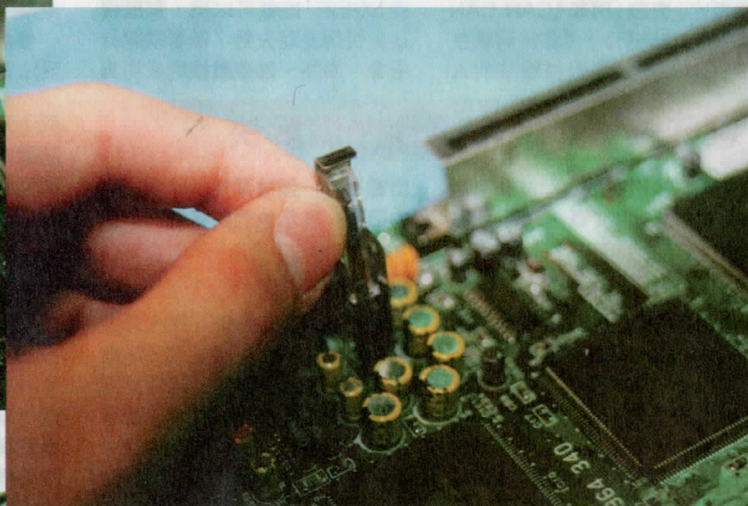
■喺SS板底部一排好密嘅插槽焊接點

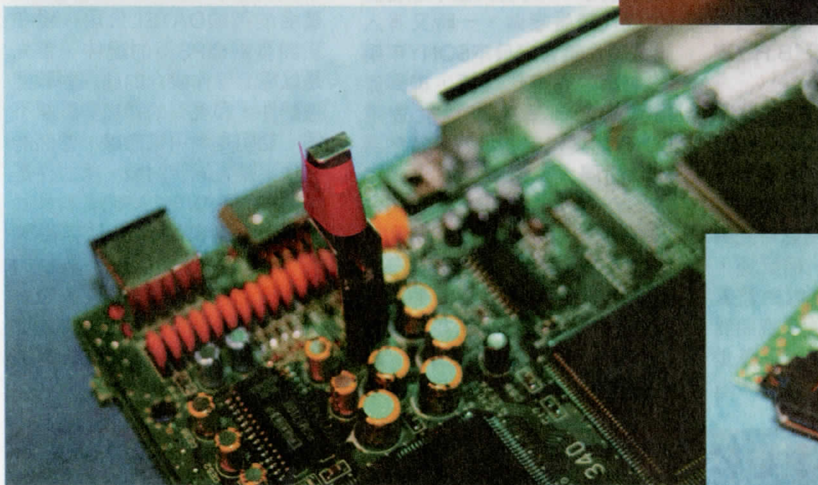
最後一樣要提嘅係題外話，話說SS嘅廉價版「白機」推出後，因為機體設計上唔同，一眾玩翻版嘅人士如果要繼續「翻」落去嘅話，就要改機至玩到，而各舖頭都開價八十大元幫顧客改機，至於改咗啲乜，通常都唔會話比你聽；而家就一齊嚟睇睇究竟改啲乜！



■白機SS就係唔同咗哩個「開蓋DETECTOR」，用八十元就喺哩度做手腳……

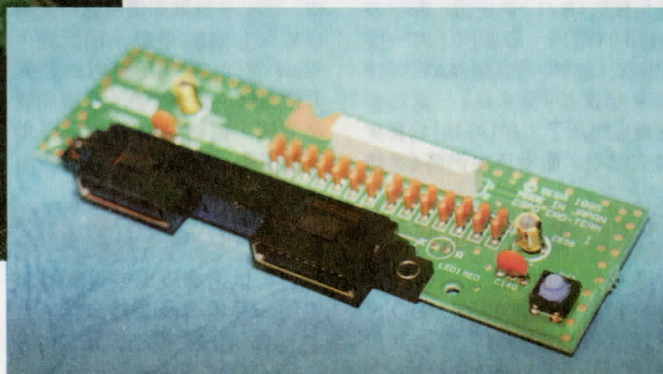
■如果將個掣壓住，就代表「已關蓋」，所以……





■如果要玩翻版就要睇燈換碟，所以喺「白機」度取消咗嘅「ACCESS燈」，就要喺相片中間偏右嘅「LED1 RED」度駁番條線出嚟嘞

■就係咁用膠紙黐住個掣，就收八十大元……



歸根究底，玩翻版始終係唔好嘅，質素唔穩定之餘又會整壞機，值唔值就你自己諗啦！（我就覺得唔值嘞！）

STREET FAXER

文：FUKUDA

SS／10月起再無X指定遊戲推出！

◆天下各健康男兒請留心聽住，以後可能無機會再玩SS嘅正GAME喇。為甚麼？事關日本世嘉在全國的壓力下，已決定從今年10月1日起，正式禁止所有「X指定」的遊戲推出，而尺度級別的最高限制則相對地改為「18歲以上推奨」。另外，這份報道亦指出所有在10月1日之前發售的「X指定」遊戲（例如《CAN CAN BUNNY首映日》、《麻雀同級生SPECIAL》、《野野村醫院的人們》等），在新例實施後仍然可以再版，所以各位不用心急去入貨，慢慢來也不遲呢。筆者認為有些軟件生產商，應該會在條例生效前，會盡快將手頭上的存貨推出市面，起碼ELF一定會以極快速度推出《龍騎士》。

◆諗深一層，在某程度上SS相比起PS佔優，其中一個因素是有「X指定」遊戲可以玩，那麼現在會否因此而失勢？筆者就認為唔會，事關一部遊戲機的成功真的要靠鹹GAME嗎？又唔見你走去買部98玩？

◆睇番PS那方面，有睇開日本雜誌的讀者都應該會知道，有很多PS用家都極之渴望SONY會解禁三級GAME，否則為何要每期書都去探討「PS會否推出十八禁遊戲」呢？不過，相信這一次SS被「三級封殺」後，各位PS玩家都唔駛再嘥氣去等啲好GAME出啦。

◆METRO將會在6月21日推出一隻名為《大牌砦》的新遊戲，玩法是《上海》與《四川省》的混合體，街機以前都出過，集齊三隻完全一樣的麻雀牌便可將之消去。5800日圓。

◆SEGA那隻預定在奧運前推出的運動街機《十項全能DECATHLETE》都仲未見街，現在便宣佈會在7月12日推出SS版本，真是趕奧運呢；售價5800日圓。

◆KONAMI又有兩隻新作決定發售，分別是與較早前在超任推出同名的《實況沙鍋曼蛇》，暫定96年內發售；另一隻是在日本大受歡迎的PZG《心跳回憶對戰PUZZLE蛋》，發售日未定。

遊戲誌篇／翻印事件完滿解決

◆上期咪講過有關大陸友刊無斷轉載GPM的內文嘅，想不到在出書不足一個禮拜竟然收到友刊的回覆，表示他們對轉載一事感到十分抱歉，並答應不會再有同類事件發生，更進一步就是他們極有興趣和我們合作，想正式轉載《遊戲誌》的文章。對於一向給人翻版天堂的中國大陸，這種積極嘅反應當然令大家感到很欣慰。

PS／《B.H.》效應啟動

◆雖然CAPCOM的3D驚慄遊戲《BIO HAZARD》已經推出了好一段日子，而亦相信有不少讀者已經打爆了它，可是其受歡迎程度卻並未因此而冷卻下來，單看不論坊間或在本社《遊戲誌》由第20期到第22期，不出數天已經被讀者們全部搜購一空，因此可以相信《B.H.》攻略對於各位真的有用，所以非常感激讀者們的支持。講開又講，蒲開旺角「好勁」商場的人，最近一定會留意到一個現象——「B.H.效應」，意思是任何類似《B.H.》的遊戲，都會被谷到HIT爆場。舉個例，有一隻出咗成兩個半月嘅驚慄AVG《迷離夜症候群~探索篇》，竟然會在最近復活了，在「好勁」場裏突然紅起來；眼看店主們將《迷離夜》當《B.H.》來兜售：友人最近買PS，竟然被游說去買《迷離夜》，真是有點奇怪，雖然話兩隻GAME立下眼望好似樣。唔單止咁，就連《THE心理GAME》一出都斷市，睇嚟哩個「B.H.效應」將會持續好一段時間。話時話，你又有無買前日出嗰份《B.H.》攻略？

◆不知各位知不知道PS的遊戲在日本為何會賣這樣貴？比起PS遊戲，由於世嘉方面並不管制軟件生產商去將旗下貨品減價，因此在秋葉原便隨處可見價格較廉宜的SS遊戲。相反地，SONY對大部份PS遊戲的監管非常嚴緊，並不容許生產商將貨品減價，這對於SS來說可算是一種優勢。就因如此，在日本有很多一直不滿SONY的零售商現正聯成一線，控告SONY對於PS遊戲的壟斷性政策；有情報指出SONY這回敗訴的機會很大，相信各PS玩家在不久將來便可以玩到平價原裝碟。

◆坊間一直流傳着PS香港代理權的傳聞，一時有人話中原會攞PS機代理番嚟做，一時又有人講某間大鋪曾向日本SONY申請PS遊戲的香港代理權，攪到流風滿天飛。筆者最近從香港SONY處獲得一些情報，當然第一時間同大家報導，原來日本SONY一直以來也沒打算會讓香港其他公司去代理PS，就算要攪行貨都係由香港SONY自己出番，絕對唔會俾人做。不過，SONY方面卻暫時無意在香港推出行貨，原因大家都很清楚，現在香港的PS界已經被翻版碟攻得體無完膚，究竟有幾多人玩原裝都成問題；而假如香港SONY要做PS主機的行貨，那麼便要同時做埋大批原裝GAME，試想怎能在這個不能完全撲滅翻版的環境下將原裝碟售出？俗啲講句，「賺埋都唔夠痴拔甩」！

◆以開發「ACTION REPLAY」著名的英國DATEL公司，現在正開發兩樣PS用的配件，首先是以電話線作媒介的通訊對戰週邊配件，和現有的通訊對戰線不同，話明是利用電話線，當然能夠作出兩區同步對戰。第二件是可將PS的SAVE CARD資料抄回1.44MB磁碟的資料儲存磁碟機，用途當然是以最小數目的SAVE CARD去儲存最多的資料；而情報顯示這個磁碟機是會接駁於PS機背那條16-BIT的擴展槽。

SFC & N64/ KEMCO於N64的頭炮作

◆從紅白機到超任時代一直支持着任天堂的KEMCO，現正宣佈會在N64上推出其首隻作品《BLADE AND BARREL》，一隻最多可以四人同時對戰的3D射擊遊戲，玩者可以選擇戰車或直升機來使用，發售日及價格未定。

◆前幾期曾報導過CAPCOM會在超任上推出《超級少年街霸》，暫定是以兩集《ZERO》為藍本，現在有新情報發表。廠方現在宣佈《SSFZ》將會與原先預定在今年年尾推出的《少年街霸2》PS及SS版，改為提早在暑假發售，價格未定。

◆順便噏多單料喇，任天堂決定將會在今年7月21日，推出一款體積較細的新型GAME BOY，售價6800日圓。除了體積外，今次的新款機會以94年11月21日發售的GAME BOY BROS.的顏色為藍本，連同象牙原色一共有5款顏色可供選擇；另外它只需要2枚AAA電，就可連續玩8至10小時，十分抵玩。

番外篇／旺角某大場暫停服務

◆唔知各位最近有無落旺角，如果有的話就一定會發現某大機場暫時休業。為甚麼呢？有人話係俾業主收番間鋪，亦有人話係政府唔再續牌，查實整件事筆者也不是太清楚，只是從一些業內人士（記住！業內人士並非指那些在機鋪裏遊蕩的人，而是和機鋪運作有莫大關係的人）口中得悉，這大場的原場主因個人移民而離開香港，所以將這個場轉售給另一夥人，而他們正為場地裝修，應該很快便會重新營業。

街頭GAME霸王

文：ZAC

早晨！大家近排有冇爆機去呀？

閉關好去處

話說大家都知「心水簿」「長缸」有班高手打躉，於是乎小弟上星期就走走「及及」，結果係好令小弟心癮大起，諗住走去挑戰吓。可惜喺四部「STREET FIGHTER CO2」大機中，三部都正使用中，仲要係怨念互挑個隻。埋到最後一部機時，咁啱個玩者GAME OVER走人，於是我就坐低使出「拋磚引玉」呢招，仲用咗小弟最強嘅人物火引彈，諗住實有人過嚟挑機啦。點知，只係有一班人圍觀，冇人入錢，到最後小弟用番小春，情況仍然一樣。然而身旁三部機嗰六名玩者仍繼續互挑，搞到小弟甚為冇癮。心諗唔係我玩緊個部機嘅2P位壞掣就係嗰個位啲風水唔好……不過話時話，如果大家想去「長缸」挑人機又覺得知己唔多夠強（尤其挑完機之後……）嘅話，咁你就不妨去附近嘅「華風」、「電紙廣長」呢幾間機舖練習一下，事關嗰的地方一來冇咁多高手，而且又冇乜客人，咁你咪可以用「半小時閉關速成法」，然後返過「長缸」復仇囉！

女～殺～手～！



上期指令魔人先生係編者話提過喺V8遇過一名女高手啦，今次我想補充一下。查實個處唔只有一名，而係最少兩名「街霸女殺手」（個名我改㗎，好唔好聽呀？），其中一名留有長曲髮，另一名就有長直髮，通常晚上就會與班男性朋友一齊出沒於V8，而且用開亞KEN，由《SUPER街霸》嗰陣時已經係咁，只打街霸。嗰日就喺我身邊部機有兩名中國籍男子互挑，2P位輸咗（兩名男子都係高手嚟㗎！），個名留有長直髮嘅女子就話要幫2P嗰位男子報仇，不但成功咗，而且之後慘被「車輪戰」都未嘗敗績，好勁呀！有興趣嘅朋友可以得閒落去睇睇。

好豪的鬼

STREET FIGHTER CO 2出咗一排，近排見的機友都用咗豪鬼，冇再用阿隆阿KEN乜滯。咁又難怪，豪鬼叔個攻擊力的確比亞隆亞KEN強（人用時），而且仲有一招「好豪」嘅「瞬獄殺」，真係強者呀！不過話時話，各機友都有同一怨言，就係用豪鬼好易出錯招，令人好鬼心傷呀陰公！

兩蚊一鋪，有買趁早～！

係灣仔「集繩中心」側邊間「高士達金星」下層，有都兩蚊局嘅STREET FIGHTER CO，本來冇乜嘢，但怪就怪在此機並唔係打3 ROUND或5 ROUND，而係對每位對手都係1 ROUND過！所以好激，大家不妨去「及及」！

日式○○

自從最初「時間廣場」間「啫巴WORLD」開咗之後，好多新開機舖都採用佢個種「日式機舖」嘅型式經營。近期代表作就首推「孖叉鬆」同「NAMCO娛樂公園」喇。呢兩間舖就非常好生意，而且地方夠大，又企理，仲冇人抽菸，非常舒服㗎個環境。至少如果帶過父母或女友上去，佢地都唔會再話機舖又雜又污煙障氣嘞。最緊要嘅就係（我覺得），連啲女孩子，無論乖唔乖女，靚唔靚女，（都係我話嘅），都會去打機，又或者去夾吓公仔，唔再好似以前去機舖咁九成幾係男生，男女終於平等啦！哈哈哈……（代編按：ZAC終於發咗癲啦！）不過話時話，自從「孖叉鬆」同「NAMCO娛樂公園」開咗之後，好多機舖都較番光的燈，一改以前作風，唔通香港機界終於步向日式經營？咁幾時機舖入面會有埋雅座或者咖啡座咁呢？

睹物思人，剛下眉頭，卻上心頭！

説話近日行機鋪，見到西環同「同羅灣」有幾間機舖都不約而同地地裝番STREET FIGHTER HYPER FIGHTING塊板出嚟。初時見到諗住邊有人玩㗎？怎料，竟然有一班FAN屎出現，又煲機，又互挑，搞到小弟十分好奇。於是乎就入錢玩吓啦。……感覺真係令人懷念，又可以見番E. HONDA、布蘭卡、正牌軍佬等角色，而且又諗番起當年同小弟一齊打機，而且又好久冇見嘅朋友們。玉鷄、蘭文、LEMON輝、趙能、細榮、地下LEE、BILLY仔、華料等人，見字請速與小弟聯絡，我好掛住你哋呀！

戰國大球飛機物語！

彩京隻戰國BLADE（海外版叫TENGAI）已經到港幾耐吓。最好用可算係隻「鬼武士」，攻擊力強到嚇人，尤其儲完POWER放出嚟嗰啲槍。之但係，小弟同班機友都怨念地用女主角「大球巫女」，原因就唔使講，你明㗎嘞。我地仲鍾意去「同羅灣」「冤業成」樓下「甘聲」度玩部50吋大MON VERSION，幾乎搞出血案呀咃咩爹！



街機 HI-SCORE 龍虎榜

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣 CYBER WORLD （截至1996年5月21日）



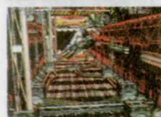
CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W (2/2/96)



DIRT DASH DX (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



沙羅曼蛇2 (LIFE FORCE 2)
737,600
J.V.C.(8/5/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)



VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)



極上沙鍋曼蛇
546,600
LAU CHUN LUNG (3/2/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

又係大公布嘅時間喇！

《遊戲誌》瘋狂大禮得獎名單

豪華大獎



羅世源

獲機動戰士高達 VER 2.0 完全珍藏套裝一套

《機動戰士高達VER 2.0》限定版一套＋《機動戰士高達VER 2.0》珍藏大型購物袋一個＋《機動戰士高達VER 2.0》重磅海報一張

遊戲大獎



各獲SS《少年街霸》
獎額：十名
盧智豪、馮家豪、梁以可、郭志忠、陳汝文、關偉昌、CHAN HIN SIU、LAU MAN WAI PATRICK、TAMMY IP、LEUNG YEE HO

各獲SS《魔域戰士2》
獎額：十名
彭珮珊、鄭國健、郁海達、譚嘉輝、尤家祺、LEE KWOK LUN、LAU KAI YUEN、JASON LIU、CHAN CHUN HO、LAM LAP KEUNG

各獲PS《土器王紀》
獎額：十名
麥漢森、林保榮、林重生、談敏怡、陳漢禧、莫裕泰、洪玉華、馮國華、KWOK PING FAI、LUI WAI MING

各獲PS《A IV EVOLUTION GLOBAL》
獎額：十名
李海琪、陳曉芝、林義昌、張逸邦、伍尚明、LAU CHI HO、HO CHUN KIN、TANG KWOK MAN、CHOI YUK CHING、MAN TAT HUNG

各獲PS《NAMCO MUSCUM VOL. 2》
獎額：十名
湯錦良、潘冠球、黃浩然、何嘉豪、CHOW KAM HING、LUK WAI MAN、LAU CHENK FAI、WONG MAU KO、FU CHUN MUI、LAU CHI KEUNG

各獲NG《侍魂3-斬紅郎無雙劍》(匣帶)
獎額：五名
冼嘉偉、梁家駿、陳汝文、黃景樹、WONG CHIU WAI

主機大獎

各獲NEO・GEO CD-Z主機一部
獎額：二名
CHAN CHI HUNG　KWONG CHUN YU

各獲NG《侍魂3-斬紅郎無雙劍》(CD-ROM)
獎額：十名
鄭俊傑、黃俊偉、梁子豐、CHAN SAI MING、SIU YIU CHEONG

各獲PC-FX《銀河公主傳説FX哀傷的茜妮》
獎額：二名
余永森、柯仁俊

精品大獎

獲PS《PANDORA PROJECT》DEMO CD-ROM
獎額：一名
LUI KAM MING

各獲GUST SUPER COLLECTION遊戲音樂CD-SINGLE
獎額：三名
王貽傑、陳經麟、何家傑



各獲《大戰略PLAYER'S SPIRIT》手巾
獎額：二名
詹冠華、HO KA PO

獲《DUNGEON CREATOR》證件套
獎額：一名
黃偉賢

各獲《QUIN》手巾
獎額：二名
符致鏗、WONG SHING CHI

獲《心跳回憶》藤崎詩織、片桐彩子、早乙女優美拼圖一盒
獎額：一名
羅耀文

各獲《鬥神傳2》T恤
獎額：二名
吳煒傑、梁秀珠

獲《豪血寺一族2》花小路KURARA T恤
獎額：一名
王老高



海報大獎



獎額：各二名

GUNGRIFFON——杜興發、麥展新
NOEL——潘漢強、陳俊朗
機動戰士高達VER 2.0——王家偉、關偉利
EMENY ZERO——張健華、TO KA TSUN CARLSON
龍虎之拳外傳——梁永康、NGOO YONG KIT PHILLIP
DARK SAVIOR——黃偉賢、FUNG HONG YIP
慶應遊擊隊活劇編——江一平、郭家文
BLUE FOREST STORY——李志輝、CHAN KWOK WAH
卒業CROSS WORLD——劉嘉華、葉永衡
龍爭虎鬥II完全版——張立本、AU KWOK HO
GALAXY FIGHT——LEUNG CHOR KIU、CHEUNG HON HIM
結婚——郭超明、WONG MAN KING
FEDA REMAKE!——孫國華、CHAN YIU MAN
魔導物語I——李樂森、TONG CHUNG TING
九龍風水傳——麥俊傑、CHEUNG KWOK WA
SUPER啫喱方塊通REMIX——陳一雄、陳劍波
電腦戰隊——葉偉冠、張健興
LUP SALAD——譚銘輝、YIP HOI CHUEN
SONIC WING SPECIAL——梁國英、黃振邦
KILLING ZONE——岑昌義、HO CHUN KIN
ACTUA SOCCER／ACTUA GOLF——何逸志、TANG KA CHUN
QUIN——冼金華、溫衛明
WELCOME HOUSE——沈有家、鄭詠華
時空偵探DD——呂明偉、HUI WAI SHAN CLAUDIA
風雲悟空傳——楊漢基、LEUNG CHI MING
新幸運騎士——林茂昌、CHENG WILLIAM
OVER DRIVIN'——何志銘、鄭國強
DEADHEAT ROAD——何偉祁、CHOY KOON KAU
TENSION——林健德、LEE KA KUI
彈珠傳説——鍾兆康、黃璟熹
大冒險——曾祥禮、LUK KIT YEE
THE HIVE WARS——關俊豪、李子良

本刊將個別通知得獎者領獎辦法

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$30.30

其他國家：$39.00

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50

其他國家：$17.50

訂閱（包括郵費）

空郵（亞洲）

一年（25期）：$1633

半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

一年（25期）：$1850

半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1138

半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

一年（25期）：$1313

半年（13期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	

☐訂閱

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上 X 號）

空郵（亞洲）
- ☐ 一年（25期）：$1633
- ☐ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
- ☐ 空郵一年（25期）：$1850
- ☐ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
- ☐ 一年（25期）：$1138
- ☐ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
- ☐ 一年（25期）：$1313
- ☐ 半年（13期）：$683



J-LEAGUE-創造職業球會

BY 警察司機



如何正確地訓練你的球隊

最近老編米奇和WATER DRAGON收到不少讀者來信，詢問如何可以有效率地訓練球隊，由於大多的讀者都是問上近似的問題，所以筆者便嘗試一次過解釋整個過程，希望大家可以明白，若有不明，可以再次來信詢問。

1. 最緊要平

在開始時，不應聘請年薪太高的領隊和太貴身價的外援球員，只需請一些平價的領隊和一些有潛質的「年輕」球員(只需在前，中，後各一個便夠)，而守門員則隨便找一個較平的就可以了，而且只要13至14個便夠應付；一言而敝之，就是要夠平。

2. 首先操狀態

在最初訓練時，主要是操練他們的走力，令到他們的狀態可以儘快提高，在比賽時可以發揮得更好。之後便可作基本訓練或可作特別訓練，這兩項訓練應該交替進行(以一個月為週期)，若想加強他們的合作性，便不應經常變陣容(受傷另計，但你都會RESET啦)，讓他們更合拍。

3. 先起多一個訓練場

將慳回來的錢再加上門劵收益，儘快起多一個訓練場，然後再鋪上草皮，這樣便可提高訓練的效率(這就是慳錢的原因)，至於照明系統則可以在賺到大錢時再安裝也未遲，因效率不大。

4.不要期望過高，尤其是守門員

第一批球員大多不能成大器，更惶論奪標，所以應集中火力訓練第二批或第三批球員。而在守門員方面，筆者都是建議大家用一些其他球隊的守門員比較有保證和比較有效率，因守門員的成長較慢。

訓練場設施的效果

設施	效能	效果
多起一個訓練場	所有練習的效率都會提高	A
在訓練場鋪草皮	所有練習的效率都會提高	B
安裝照明系統	所有練習的效率都會提高	C

球會本身設備的效率

設施	效能	效果
跑步機	射門、走力、GK神經反射及爆發力都會提高	B
健身器	盤球、強體、頭搥及體力都會提高	B
游泳池	爆發力體力都會提高	C
醫療室	減低球員的受傷機會	B
按摩室	減低球員的疲勞和保持狀態	B
膳食供應	解除不滿，保持健康及減低受傷機會	C

留學國家的訓練效率

	意大利	德國	荷蘭	西班牙	巴西	亞根庭	哥倫比亞	烏拉圭
傳球	A	B	A	B	A	B	A	B
盤球	B	A	B	B	A	A	B	A
控球	B	B	B	B	A	A	A	B
射球	A	A	A	B	A	A	B	B
頭搥	B	B	A	A	A	A	B	B
鏟球	B	B	B	B	B	B	B	B
截球	A	B	B	B	B	B	A	A
傳中球	B	B	B	A	B	B	A	A
走力	B	B	B	C	A	A	B	B
體力	B	A	B	B	B	B	B	B
跳躍力	B	B	A	A	B	A	B	A
強體	B	A	A	A	B	A	C	A
罰球	A	B	A	B	A	A	A	B
守門反應	A	A	B	B	A	B	B	B
救球能力	A	A	B	B	A	B	B	B
救球直覺	A	B	B	C	B	B	B	C
判斷力	A	A	B	B	A	A	B	B
精神力	A	B	B	B	A	B	C	B



非小說式攻略

龍騎士IV 養眼攻略最終回

製造商：ELF
發行：歡樂盒
價格：新台幣980元
容量：5MB(CD-ROM版)、25MB(磁碟版)

SLG

文：威記

雖然話上星期威記仲未講到結局，不過計落條數，原來第二ROUND都有好多嘢講，所以，在編輯嘅威迫下，我要喺一版之內講晒佢（代編按：仲敢俾咁多版你咩！咪同我爭《下級生》添嗜！）

以下只會介紹有必要提醒一下大家嘅各個鎮同BATTLE，其他如進入迷宮嘅方法同部分事件發生的位置就同第一ROUND一樣，冇睇過嘅話請補購番21至23期啦。



第二ROUND各戰事限制回合表

戰事	限制回合數
雷蒙王國至尤利西斯街	7
尤利西斯街至拉比亞街	10
拉比亞街至特利安農村	10
特利安農村至吉堡士港街	13
卡拉布港街至隆波尼王國	12
隆波尼王國至米謝爾街	12
米謝爾街至何畢特村	13
何畢特村至布利茲港街	13
達斯達港街至索多姆村	13
索多姆村至龍之堡	14
龍之堡至多瓦拉村	14
多瓦拉村至寶依港街	11
丁諾港街至馬魯克斯村	13
馬魯克斯村至力衫鎮	18
力衫鎮至萊布林王國	14
魔空間	99

TOWN 4. 拉比亞街

◆埃特要先到多魯黑斯徵兵處徵兵，然後出村，就可以進入劇情。



TOWN 5. 特利安農村

◆在村右下角屋旁有一棵樹，樹下有一塊石頭，如果埃特喺嗰棵樹同塊石頭之間毫無偏差地垂直上下來回10次左右，就可以得到力量種子和守衛種子各10粒。不過如果你貪心，以卡凱爾照辦煮碗的話，就只會執到一個爛袋，連埃特都冇得執。

BATTLE 4 特利安農村至吉堡士港街

寶物

1. 力量種子2粒
2. 力量種子2粒
3. 防禦種子2粒
4. 防禦種子2粒

事件

A. 救出克拉莉絲



TOWN 6. 吉堡士港街

◆順序跟街上嘅卡凱爾、船上嘅瑪爾蕾妮同港口處嘅梅伊菲雅交談。

TOWN 7. 卡拉布港街

◆必須跟瑪爾蕾妮交談

TOWN 8. 隆波尼王國

◆不需要入王宮

◆原本位置1、3、4嘅種子冇晒

TOWN 9. 米謝爾街

◆先去公園看卡凱爾和娜塔夏

◆到右上角有梯級嘅小屋看卡凱爾(和妮麗特)

◆到出口去看卡凱爾跟羅瑟琳德打架

◆最後跟娜塔夏同瑪爾蕾妮交談

BATTLE 7. 米謝爾街至何畢特村

寶物

1. 力量種子3粒
2. 力量種子3粒
3. 力量種子3粒
4. 防禦種子3粒
5. 防禦種子3粒
6. 防禦種子3粒



TOWN 10. 何畢特村

◆跟卡凱爾、娜塔夏、瑪爾蕾妮交談

BATTLE 8. 何畢特村至布利茲港街

寶物

1. 力量種子3粒
2. 力量種子3粒
3. 力量種子3粒
4. 防禦種子3粒
5. 防禦種子3粒
6. 防禦種子3粒
7. 快速種子1粒

事件

A. 救出海麗娜



TOWN 11. 布利茲港街

◆原本喺位置2嗰5粒力量種子冇咗

◆先到地圖左上角的木箱跟卡凱爾交談，然後追住佢嚟同佢交談

◆最後同瑪爾蕾妮交談

TOWN 13. 達斯達港街

◆先追住卡凱爾跟佢交談

◆到左上角間屋搵賽依拉會有㊣事件發生。

◆最後同娜塔夏和瑪爾蕾妮交談

TOWN 15. 龍之堡

◆可以選跳過謝魯變成龍騎士嘅故事

◆先跟卡凱爾對話，然後睇吉娜嘅㊣事件，再去睇睇瑪爾蕾妮。先至可以到出口到去睡覺。

TOWN 16. 多瓦拉村

◆先睇卡凱爾同瑪爾蕾妮嘅㊣事件，然後跟娜塔夏交談

TOWN 17. 寶依港街

◆先睇娜塔夏同卡凱爾嘅事件，然後同娜塔夏及瑪爾蕾妮交談

TOWN 18. 丁諾港街

◆所有寶物復活，參附圖。

◆先跟羅伊頓交談，然後跟娜塔夏同瑪爾蕾妮交談，最後跟踪卡凱爾睇羅瑟琳德㊣事件。

寶物

1. 力量種子8粒
2. 力量種子8粒
3. 防禦種子8粒
4. 防禦種子8粒
5. 防禦種子8粒



TOWN 19. 馬魯克斯村

◆先同娜塔夏交談，然後同瑪爾蕾妮交談

TOWN 20. 力衫鎮

◆順次序同娜塔夏、卡凱爾及瑪爾蕾妮交談，然後再同娜塔夏交談。

FINAL TOWN 萊布林王國

◆只要同卡凱爾交談就可以進入王宮內。

◆有啲豆嘅位置改咗，請參圖。

寶物

1. 力量種子10粒
2. 力量種子10粒
3. 力量種子10粒
4. 防禦種子10粒
5. 防禦種子10粒



BATTLE 16. 魔空間

哩個戰場一粒豆都冇，但係由於地形太簡單，又唔限TURN數，所以打起上嚟俾之前幾版更容易，大家只要以劍士、工作隊、忍者同騎兵排在前頭成一直線做人盾，打兩格的排在第二排，砲手同魔法美少女排最後，一格一格咁前進，就可以輕易打敗路西佛，睇到機畫面。

STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美
SPYDER

JV新幹線

車長詞 1996年5月24日 出紙3大頁

親愛的讀者們，不經不覺已經過了一個月，各位好嗎？上期推出後有朋友來電問車長，為甚麼《JV新幹線》失踪了？是否被取消了？車長連忙向朋友解釋，本欄在上期「失了踪」是因為上期稿件實在太多，所以在別無他法之下，唯有稍停一期，敬請見諒。在這一個月內有非常多的新遊戲推出，其中不乏人氣名作，車長定必會盡量為大家介紹這些好玩的正GAME。

ELF備受矚目的超人氣作品《下級生》快將在6月7日推出PC-9801版，聽聞ELF會在不久將來把《下級生》移植至J-WIN或WIN95裏，相信讀者們一定會很期待的吧。再提各位一單「舊料」，就是以《FF》系列著名的大廠SQUARE，已決定會在97年初推出個人電腦版的《FF7》，操作平台暫定為WIN95，主機的最低要求是PENTIUM-133及16MB RAM（我部機都玩唔到呀！）。

光榮兩大三國時代巨作互相輝映

三國志孔明傳

震撼的SRPG！《英傑傳》續篇堂堂登場



三國志孔明伝

生產商：光榮
對應系統：J-WIN／WIN95
類別：SRPG
容量：CD-ROM
備註：要滑鼠

評分（《三國志孔明傳》）

角色造型：3.5分
原創性：3.0分
操作性：3.5分
音效：4.0分
熱中度：3.5分
買得度：4.0分
總合評價：3.58分

今期的「精心挑選」為大家推介兩隻由光榮出品的人氣作，分別是《三國志孔明傳》和《三國志V》。先説《孔明傳》吧，它是光榮公司繼《三國志英傑傳》後另一隻以三國時代為故事背景的S.RPG，單看GAME名就知道這是一隻以孔明——諸葛亮做主角的遊戲。在基本系統上，大致和上集《英傑傳》差不多，同樣是像《第N次機械人大戰》那種玩法，即有類似精神指令的策略，而玩者所控制的軍隊隊伍像弓箭隊、軍樂隊及砲兵隊等，各有不同的特性和用途。

至於在故事方面，在遊戲開始時是以諸葛亮被劉備的一番誠意所感動，於是決定助他統一天下，恢復漢室聲威，歷史上稱為「三顧草廬」的名場面為開端。最令本人感到驚奇的，就是在每場戰鬥之前，玩者可透過電腦詳細的闡述，清楚了解這段戰鬥前的故事發展；另外較為特別的是這遊戲採用了《三國演義》這本小説的情節，並非像《三國志》系列那樣沿用史實。玩過上集的人，車長認為一定要玩埋今集，事關《孔明傳》不論在畫面、音樂／音效、操作性均比《英傑傳》優勝，看來光榮並非只懂寫SLG哩。



■故事開端



■三國時代的其中一名主角——一代梟雄曹操



■君主選擇一覽表



■中國大地圖



■找尋在野武將是非常重要的



■鄰國突然要求同盟



■徐庶（單福）介紹諸葛亮給劉備認識



■孔明的家鄉全地圖

另一隻要推介給讀者的，就是光榮的歷史SLG系列最新作《三國志V》。相比起以往四集，今集在系統上已調節得較為簡化，不再需要像在《IV》時那麼繁複。在選擇屬下武將去進行國內的各項開發時，最低限度不用花過多的無謂時間，來去分配他們的工作崗位。另一方面，大量增加的過場動畫亦是本遊戲的特色，在玩的過程中偶爾看看動畫，也可以舒緩一下身心。至於戰鬥場面方面，玩法變化不是太大，只是戰場稍為擴大了一點。

總括而言，《三國志V》的而且確較上集好玩和襟玩，實在是這系列擁躉的必玩之作；至於《三國志孔明傳》由於在整體上都較《英傑傳》為優勝，所以敬請玩過上集的朋友不要錯過。補充一點，就是兩隻遊戲都收錄了大量旋律優美的BGM及超華麗的OPENING，當然是指玩原裝CD版，如果你玩的是老翻磁碟版就不能體會這些好處了。

(車長)

三國志V

遊戲史上至王道的歷史模擬遊戲最新版

評分（《三國志V》）

角色造型：3.0分
原創性：3.5分
操作性：3.5分
音效：4.0分
熱中度：3.0分
買得度：3.0分
總合評價：3.33分

生產商：光榮
對應系統：J-WIN
類別：SLG
容量：CD-ROM
備註：要滑鼠



三國志V for Windows

註：角色造型——各人物/機械的美感度；原創性——故事及玩法是否吸引，有否流於沉悶；操作性——操作方法是否得心應手；音效——BGM（背景音樂）與音響效果是否動聽；熱中度——能否令玩者為打爆機徹夜不眠；買得度——是否值這價格。以上各項評分以5分為滿分，2.5分合格。

RANCE 4.2 天使組

98好GAME名系列番外二篇

生產商：ALICE SOFT
對應系統：J-WIN
類別：AVG/RPG
容量：CD-ROM
備註：要滑鼠（當然！）、十八禁

評分
美少女度：3.5分
遊戲性：3.0分
H度：3.0分
意念：3.0分

天下健康男兒大喜訊！（這句話是引用福田及威記的名句）自從各大PC-9801「軟件」生產商像SILKY、D.O.、ILLUSION及COCKTAIL等都已經決定／快將推出J-WIN版本的好GAME後，香港玩家們現在多了一條渠道去玩這些日本GAME。以目前來說，出J-WIN專用遊戲數目較為多的生產商，其中較有代表性的可算是ALICE SOFT（曾經推出過的J-WIN對應作品有《夢幻泡影》、《DPS全部》、《鬥神都市2小説版》等），而今次所介紹的《RANCE 4.2天使組》則是其皇牌RPG系列《RANCE》的外傳第二彈，遊戲叫做《4.2》是因為在去年12月已經推出了《RANCE 4.1拯救藥廠》。

説回遊戲本身，話明係《RANCE》系列當然有唔少正到飛起嘅美少女啦，我認為可以滿足到好此道的PLAYER，事關遊戲一開波就搞嘢，實在令人有一直玩落去的根性……。故事方面，今回説到主角蘭斯為了把生產禁藥的工廠的幕後組織天堂組找出，於是聯同戰友們——琪沙娜和雅典娜2號等，一起四出冒險。由於是外傳的關係，因此在《4.2》裏所出現的玩嘢場面相當多，十分爆笑；另外，今集出現的AVG元素亦較以前為多，玩上手又有另一番風味，是一隻值得收藏的好GAME。（金太郎）



■主人翁蘭斯向柏蒂「愛」的拷問



■從敵方手上捉回來的柏蒂


■全體成員正在公園中



■其中一名女主角——琪沙娜



■蘭斯就連手無寸鐵的細路都唔放過



■地球年齡只得1歲的雅典娜2號

IF～愛之物語

一隻GAME有三款截然不同的遊戲

生產商：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：AVG
容量：CD-ROM
備註：十八禁

評分
美少女度：2.0分
遊戲性：3.5分
H度：3.0分
意念：3.5分



講你都唔信，喺哩個世界居然有咁抵玩嘅GAME，一隻CD入面有成三隻遊戲，可以説是近年機壇的「異數」……筆者想説的就是這隻《IF～愛之物語》。先向各位介紹碟內的三隻遊戲吧，第一隻的名字是《還是薔薇好》，內容是説一對「相愛已深」的男同性戀者——啟介與薰，在面對眼前出現的女孩子時，究竟如何是好？而他們又能否被玩者你引導回正途呢？這就是本章的主要課題。若果你覺得太變態，可以跳過這篇不玩。第二隻遊戲叫《PRETTY WOMAN》，玩者的目的是要在一週之內，將四名有機會和你邂逅的女孩追到手。由於玩法方面是指令化的《同級生》，因此很容易便會了解到在不同時段往不同的地方去，發生截然不同的事件。最後一隻GAME叫《校園大對決》，內容是説女主角北森久美，與身為千金小姐的同學五十川彩架，為了爭奪同級同學——闊少小高真平，而引發出激烈的鬥爭。

以遊戲性而言，這隻《IF～愛之物語》確實非常豐富，三款遊戲各具特色，而每隻GAME也有足夠的難度，不會出現一玩就爆機的離譜現象；另外，重新編寫的CD音源BGM亦做得不俗。全GAME唯一要彈之處，就是登場的女角們畫得唔多夠靚……（金太郎）


■第一篇男主角啟介的女同事


■第二篇主角家旁那咖啡屋的女侍應


■真是非常可愛的女孩子啊！


■（鼻血差點便流出來了……）



麗獸TWIN ROAD

絕不比《龍騎士4》遜色的SRPG

生產商：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：SRPG
容量：FD×4
備註：要滑鼠、十八禁

《麗獸 TWIN ROAD》是APPLE PIE（曾推出3集《聖少女戰隊》）去年在PC-9801所推出的一隻SRPG，其中文版本則是由天堂鳥在今年3月22日推出的。遊戲的背景和許多傳統的RPG相似：以流通着魔法的古代為時代背景，加插了各樣不同的種族如狼人族等，造成一個只有在童話故事出現的假想「大社會」；玩者所控操的主角當然是一個潛質甚高的勇者，為了將惡黨消滅而進行壯大的冒險……甚麼？難道這隻遊戲不是18禁的嗎？為何會出現這樣老土情節的？

說真一句，論遊戲系統這隻GAME和《三國志英傑傳》有點相似，玩法相差並不大，而最有特色的便是以兩條同步發展的主線進行遊戲，男女主角分別要互相交錯行動，頗有新意。當然，登場的美少女們起碼會「稍作」大膽演出，讓看官流流鼻血，以加快新陳代謝（一笑）……雖然本人堅持玩GAME的首要條件，就是要以遊戲性行先，不過講真嗰啲女仔又真係畫得幾靚嘅……總結整體表現來說，《麗獸》可算是近期難得一見的中上作品。

(SPYDER)

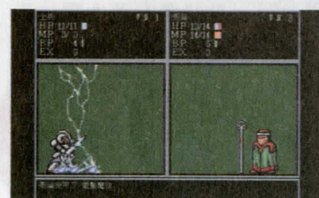
評分

美少女度：3.0分
遊戲性：3.5分
H度：2.5分
意念：3.0分


■女主角艾絲與男主角肯尼


■不好了！狼人族少女被誤認為縱火者！


■戰鬥畫面


■以魔法攻擊敵人


■鏡頭一轉，艾絲被一名英俊騎士所救


■被壞蛋蹂躪的女子，在救回後竟然對那騎士有興趣！

街坊人氣指數（截至12/05/96）

今期	上期	走勢	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	-	初	三國志孔明傳	J-WIN	SRPG
2	2	一	三國志V	J-WIN	SLG
3	-	初	IF~愛之物語（中）[18]	DOS	AVG
4	-	初	囚禁之天使[18]	J-WIN	AVG
5	-	初	VR SOCCER	DOS	SOC
6	-	初	RANCE 4.2天使組[18]	J-WIN	AVG/RPG
7	1	↓	龍騎士4（中）[18]	DOS	SRPG
8	-	初	PSY幽記（中）	DOS	AVG
9	-	初	提督之決斷3	J-WIN	SLG
10	-	初	淫獸之館[18]	J-WIN	AVG

賽後分析：只是和各位無見面一個月，在各大場的新GAME人氣度竟然變得那麼快，真是有點意想不到。起初仲諗住《龍騎士4》還可以撐多一頭半個月，點會估到啲玩家咁快又走去抄其他GAME番屋企玩吖；仲有一點，就係我相信有唔少玩家只係為咗睇好片而去玩，上期威記一聲唔該登埋個秘技，咁樣就當然唔駛打得咁辛苦。不過，只要ELF嘅《下級生》一出，哩個榜首問誰領風騷……（SPYDER）

新GAME時間表——日本電腦篇（J-WIN/WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓價格	機種	類別
17/5	THE REAL DEAL	IMAGINEER	7800	WIN95	TBL
	蚯蚓亞占	NEC INTERCHANNEL	4800	WIN95	ACT
	REMA THE TRUTH	KSS	11400	兩對應	AVG
	露珍傳說	D.O.	9800	兩對應	RPG[18]
	七英雄物語	姬屋SOFT	8800	WIN95	S.RPG[18]
	RIBBON	BONBIIBONBON!	8800	WIN95	AVG[18]
	紺碧之艦隊2 PERFECT	MICRO CABIN	11800	WIN95	SLG
	新世紀EVANGELION收藏集VOL.3	GAINAX	6800	J-WIN	ETC
	政界立志傳	GATHER&FLY	7800	兩對應	SLG/TBL
24/5	裏MANSION發禁	ILLUSION PRO	7800	兩對應	AVG[18]
	ICE&FIRE	GAME BANK	7800	WIN95	ACT/AVG
	LOCUS	GAME BANK	7800	WIN95	SPT/ACT
	洛克人X	GAME BANK	7800	WIN95	ACT
	SCHOOL DAYS	MISTY	6800	兩對應	AVG[18]
	夢見坂收藏集	U.ME.SOFT	5800	WIN95	ETC[18]
	奇幻世界	WIZARD	8800	兩對應	TBL
	雪之回憶	BARDY SOFT	8800	J-WIN	AVG[18]
25/5	春海	TAKERU事務局	5800	J-WIN	ETC
	學校的女孩們	TAKERU事務局	6800	兩對應	AVG[18]
	雅斯迪亞傳說・拿撒列傳	BANDAI VISUAL	9800	J-WIN	AVG
30/5	柿木將棋	ASCII	12800	WIN95	TBL
31/5	除魔聖井記	ARTDINK	8800	兩對應	AVG/PZG
	麻雀幻想曲3	ACTIVE	8800	WIN95	TBL[18]
	必殺柏青高專輯	SUNSOFT	9800	WIN95	ETC
	PHANTASM	SIERRA PIONEEA	11800	J-WIN	AVG
	卒業R	NEC INTERCHANNEL	9800	WIN95	SLG
5月上旬	DOOM 2	IMAGINEER	9800	WIN95	ACT
5月中旬	禁忌	SUCCUBUS	9800	J-WIN	SLG[18]
5月下旬	風雅對局本因坊	IMAGINEER	未定	WIN95	TBL
	MELTY CUBE	IMAGINEER	未定	WIN95	PZG
	MOONLIGHT ENERGY 2	INTER HEART	7800	J-WIN	AV[18]
	NEW圍棋君 VER.2.0	GAM	14800	WIN95	TBL
5月預定	桃色麻雀PART 2	R-RATE	8800	兩對應	TBL[18]
	夢幻夜想曲	APRECOT	8800	WIN95	AVG[18]
	CATZ（日本語版）	VIRGIN INTERACTIVE	3800	WIN95	ETC
	加藤一二三九段監修將棋直感情讀流	WIZ	9800	兩對應	TBL
	WAVER -THE SEEKER 2-	天津堂	8800	J-WIN	AVG[18]
	REELE CTJFK甘乃迪還生存嗎？	BANDAI VISUAL	7800	J-WIN	RPG
	麻煩的現金（暫稱）	RIRUHI	未定	J-WIN	TBL[18]
春季預定	SLOTAL WORLD	R-RATE	未定	WIN95	TBL[18]
	7人之達人	SUCCESS	7800	J-WIN	TBL
	V.R.約會 5月俱樂部	DEZAIA	8800	J-WIN	AVG[18]
	HELL（日本語版）	NAMCO	8800	兩對應	AVG
	聲優監督SLG STANDBY SAY YOU!	HUMAN	未定	J-WIN	SLG

秘技工場

三級好料3 改變球員的能力值

遊戲：J LEAGUE創造職業球會
機種：SATURN

看過上次為大家介紹的「無限金錢秘技」後，相信各位班主的球會都不用再為錢而煩惱吧，不過，就是再強的球員也好，亦總會有實力開始走下坡的一天，難道沒有方法可以阻止嗎？

這時候，各位可以試試在比賽開始前的換人畫面中按以下的過程去做：1.先以游標選擇一名實力強的選手；2.將游標指向任何一位隊友；3.同時按R和A掣……成功的話，各位會發現兩人的實力會互相對調了，但可不要這麼快開心，因為互調數值的兩人是會在比賽後回復本來數值的。

到底互調數值的兩人，在比賽進行時是否以互調後的能力來作賽的呢？


■先像平常調動球員時一樣選擇其中一人。


■在這種大頭公仔的畫面中將游標指向另一人，同時輸入以下的指令…

同時按R及A掣


■隊員的能力值互調了，不過當比賽結束後便會還原。

提供：陳少鋒

三級好料3 二個令操作變得更輕鬆的方法

遊戲：DRAGON FORCE
機種：SATURN

雖然這遊戲的圖版並不算大，但因為採用了REAL TIME系統，在操作上總會希望能加快一些的，今次我們便提供兩個小技巧，希望會對大家有所幫助。

首先，若是在圖版畫面中按着Y掣來按十字掣的話，是可以直接令整個圖版作出捲軸的；另一方面，若是按着B掣來按十字掣的話，則可以令游標的移動速度加快，減少錯失良機的可能。

在圖版畫面按着Y掣來按十字掣


■可以用十字掣直接控制整個圖版的捲軸。

在圖版畫面按着B掣來按十字掣


■可以令游標的移動速度加快。

三級好料3 無限制地補充人物的HP

遊戲：三國志英傑傳
機種：SS、PS

《三國志英傑傳》是個以三國時代為題材的遊戲，相信有不少機迷都會想一試的，不過因為戰鬥的方式是戰棋類型，面對數目每次都比你多的敵人，要輕鬆過版共並非會是一件易事。當然，這也是遊戲的樂趣之一，但若然你沒有這種耐性的話，以下的秘技相信會很適合你。

首先，替部隊中的人購入武器(若手上已有武器的則可省掉這部份)，然後進入戰鬥部份，當你的部下受到敵人攻擊而被減低了HP時，便在他行動的回合選擇「裝備」的項目，將這部下手上的武器「裝備」或「不裝備」一次，這樣，回到圖版畫面時，你便會發現這名部下的HP已被完全回復了，由於這秘技可以無限次使用，想爆機已經變成了一件輕而易舉的事情了。

提供：林思哲


■遇上有部下HP低下時……

向手上有武器的部下使用裝備的指令


■在這畫面將武器裝備或不裝備後離開


■回到圖版畫面時，會發現該部下的HP已回復至最高值。

二級勁料2　不死身主角VS異形？

遊戲：ALIEN TRILOGY
機種：PLAYSTATION

只要你有看過電影版的異形，相信也會知道異形是何等可怕的怪物，而這遊戲中的異形亦一如電影般，即使手上的武器再厲害，亦不敢説一定可以取勝……除非是擁有不死身吧……

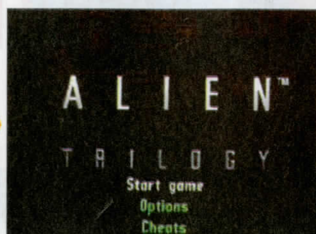
今次要介紹給大家的，是一個不但可以令自己變成不死身，同時更有其他特殊效果的秘技，方法是先在OPTION選項中的輸入PASSCODE部份輸入1G0TP1NK8C1DB00TS0N (其意思即是代表I GOT PINK ACID BOOTS ON)，雖然這時畫面會顯示給你知PASSCODE不適當，但當你回到標題畫面時，卻會發現在OPTION之下新增了CHEATS這一項，裏面不但有着選版、無敵、無限無器等選項，而且還離奇地有一個VIDEO MODE的選項，不過因為大家手上的PS都是NTSC版 (大概也不會有PAL版吧……)，所以即使手多轉成PAL版，亦只會出現一些黑白的不穩定畫面……

總之，當你將所有項目都設定成ON的狀態後，便可開始閣下的異形滅絕計劃了。

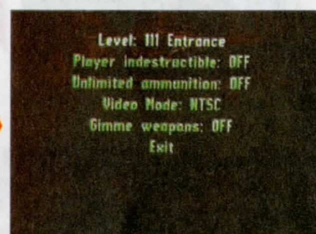


■在PASSCODE輸入畫面輸入以下的密碼……





■回到標題畫面時，會多了CHEATS這個選項



■每一項可設定的東西都是相當重要的。

提供：k.k

三級好料3　使用兩名隱藏人物

遊戲：DOUBLE DRAGON
機種：PLAYSTATION

相信有玩開格鬥遊戲的讀者也會記得，這作品是移植自NEO.GEO的，那麼在NEO.GEO版本內的秘技又是否適用在今次的PS版中呢？答案是可以的，今次我們就在這裏為大家介紹一下這秘技。

在選擇人物的畫面中，若將1P的游標順序停在BILLY、MARIAN、CHENG-FU及JIMMY各3秒以上的話，那麼便會再增加兩人讓你選擇，這兩人的名字分別是DUKE及SHUKO，都是遊戲內的首領級人物，至於他們兩人的出招表我們亦趁這機會一起刊登出來，方便各位參考。



■在這選人畫面中輸入以下的指令……





■成功的話，可選用的人物便會增加兩人。

DUKE必殺技一覽表



猛虎烈掌打 ↓↘→＋攻擊掣
翔爪腳 →↓↘＋攻擊掣
飛爪腳 跳躍中←↙↓＋攻擊掣
虎爪亂翔舞 ↓儲氣後↑＋攻擊掣
跳擊破掌 ←儲氣後→＋攻擊掣
(超必) 鳳凰地斬腳 跳躍中←↙↓＋同按2個攻擊掣
(超必) 鳳凰天翔腳 →↓↘＋同按2個攻擊掣
(超必) 猛虎烈掌獄炎破 ↓↘→＋同按2個攻擊掣

SHUKO必殺技一覽表



朱雀 ↓↘→＋攻擊掣
鳳凰 跳躍中←↙↓＋攻擊掣
玄武 →↘↓＋攻擊掣
蒼龍 →↓↘＋攻擊掣
霞 ←儲氣後→＋攻擊掣
白虎 ↓儲氣後↑＋攻擊掣
(超必) 擊鱗 →↘↓＋同按2個攻擊掣
(超必) 麒麟 →↓↘＋同按2個攻擊掣

三級好料3　例有的音樂測試模式

遊戲：戰球王
機種：PLAYSTATION

對於現在的遊戲來說，音樂測試SOUND TEST模式已經成為了一種不可缺少的東西，即使是一些最初不讓你知道有這機能的作品，只要用上適當的方法，就同樣可以讓你聽過夠，《戰球王》便其中之一，當你在遊戲中戰敗時，電腦是會讓你簽名留念的，只要在這時輸入BGM作為名字，那麼只要回到標題畫面，選項之中便會增加「秘密」這項目，讓各位聽聽不同的BGM。


■在簽名畫面中輸入以下的名字。

在簽名畫面中輸入「BGM」



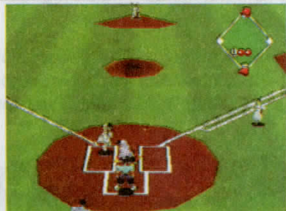
■回到標題畫面時，會增加了「秘密」這個選項


■其實只是一個音樂測試的地方罷。

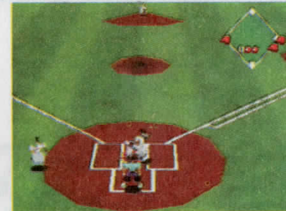
三級好料3　在回壘時撞擊捕手

遊戲：PLAY STADIUM
機種：PLAYSTATION

當進攻的一方有跑者自三壘跑回本壘時，本來是只有特定的選手才可以撞向捕手的，現在只要你在跑向本壘的途中同時按着SELECT及START掣，那麼便任何人亦一樣能使用這招。這一招能將本壘手撞開，對於一些眼見要被封殺的場面相當有效。


■當你的跑者自三壘跑回本壘時輸入以下的指令……

同時按着SELECT及START掣


■那麼你的球員便會毫不留情地撞向對方的捕手。

三級好料3　操縱隱藏在OP裏的恐龍

遊戲：大戰略作戰 FILE
機種：SATURN

在這遊戲的OP畫面中，其實是隱藏着一條巨大恐龍的，而且當用上了這裏所介紹的秘技後，更可以將恐龍停下改為由自己操作。

首先，你要連看8次OP的DEMO片段，當第8次播出時，本來潛水艇出現的一段便會變成巨大恐龍出現的一幕，這時只要你同時按1P控制器的X、Y、Z掣，便可將恐龍停下，跟着利用十字掣及L、R掣，你更可以移動恐龍或更換視點。


■在OP裏不停的等、等到第8次重播……


■一看見恐龍出現便輸入以下的指令。

同時按1P的X、Y、Z掣


■變成由自己來控制牠了。

三級好料3　在比賽中增加限時

遊戲：首都高 BATTLE
機種：PLAYSTATION

當大家玩過這遊戲一、兩次之後，相信也會發現遊戲中給你的限時是相當充裕的，不過假如你還是想增加限時的話，也不是沒有辦法的……只要你先替主機接上兩個控制器，然後在賽事進行中按2P控制器的L1，那麼限時便會增加5秒……一個實用性較低的秘技……



■首先是接上兩個控制器，然後像平常一樣開始遊戲。


■在賽事進行途中輸入以下的指令……

在比賽途中按2P的L1

提供：李恒昌


■限時增加了，但相信你很少有機會需要用上它……

二級勁料2

令隱藏人物出現的指令

遊戲：龍虎之拳外傳
機種：NEO · GEO

正常來說，現在市面上的街機版《龍虎之拳外傳》應該都已經可以使用仙卡拉SINCLAIR及華爾拉WALYER這兩名隱藏人物的了，不過，家用版又要怎樣才能選用他們兩人呢？

首先是選用仙卡拉的方法：先在選人畫面將游標自不破刃開始，順序經過KARMAN、LENNY、王覺山、香澄、RODY、獠、羅拔，並在經過以上每位各色時按一次B掣，跟着只要向左按，便能選用仙卡拉。

若是想選用華爾拉的話，則要自羅拔開始，順序經過獠、RODY、香澄、王覺山、LENNY、KARMAN、不破刃，並在經過每位角色時按一次C掣，最後只要向右按，便能選用華爾拉。

順帶一提，就如ZAC在介紹這遊戲時所提到的一樣，當你在各人物設定的生日日期那天玩街機版的話，生日的人物是會有完全HEAT MODE的優待的，所以我們今次亦會順便將各人物的生日日期刊登出來，讓大家作一參考。

仙卡拉招式一覽表

特殊技
旋轉刃 ←+A
回身刀 ←+B
旋轉刀 ←+AB

DOWN 攻擊
斷頭台擺動 ↘+A或B

必殺技
幻象刀割 →←→+A
回轉劍攻擊 ↓↙←+A
飛插劍 ↓↑+A

連續攻擊
→A、←B
→A、B

超必殺技
超級靈氣斬 →←↙↓↘→+A

華爾拉招式一覽表

特殊技
巨響腳 ←+B

投技
巨人投 →+C

DOWN 攻擊
巨人壓 ↘+A或B

必殺技
紅色肩撞 →←→+A
封殺 ↓↘→+A
反彈 ↓↑+A

連續攻擊
→A、→A、→C
→B、→B

各人物生日日期一覽

日期	人物
3月29日	藤堂香澄
4月17日	王覺山
5月20日	LENNY
6月13日	KARMAN
7月24日	RODY
8月2日	坂崎獠
9月4日	不破刃
12月25日	羅拔

秘技貨倉

相隔了好一段日子，秘技貨倉又再次出現在遊戲誌裏面了。小弟雖然不是早排那個痺瘡煮池仁，但積下來的信又是非答不可的，總之，今期就先用來答信吧。

秘技倉庫番

張允峰讀者：

你來信問有沒有關於PS戰鬥國家、吞食天地II、通天閣、Q版賽車以及SS大戰略鋼鐵之戰風、QUOVADIS的秘技……一次過問這麼多遊戲？盡量答你吧！

PS的戰鬥國家、通天閣及SS的QUOVADIS暫時仍未有秘技，至於吞食天地II的秘技當然就是我們在第20期介紹過的那個「在標題畫面順序按R1△L1□×○R1」，當你看見遊戲名字變成藍色表示成功後，便能進入一個較難的模式中，這裏的敵人數目較平常為多，但每位主角均有新增的必殺技可用。

Q版賽車的秘技基本上亦算不上是甚麼秘技，因為只要你不斷在電腦預設給你的賽道取得前三名以內的成績，便會陸續有新賽道出現，繼而出現一個世界GPX賽，當你完成了那裏的7場賽事後，便會有一間謎之商店出現，賣一些特別零件給你，跟着若再度參加世界GPX賽而得總冠軍時，謎之商店內便會出現最後之軚、最後之引擎等最強零件……其實只要你一直玩下去，便一定可以遇上這些變化的。

大戰略鋼鐵之戰風的秘技中，最有用的相信會是操作敵軍的指令：本來在長編模式中玩者是不能操作CPU軍的，但只要你在遊戲進行中進入設定變更畫面，先後選聽25和97的音效，這樣在選擇操作時，便可以連敵軍的部隊亦受你控制了。

椎名·幹·宮村

MD版《龍虎1》只有兩位主角獠及羅拔可以用超必殺技，至於方法則是在HP不足1/4而氣力達頂點時輸入↓、↘、→、B、A。

PS版《鬥神傳2》SHO及VERM的必殺技指令如下：

SHO招式一覽表

必殺技
烈空斬 ↓↘→+□或△
絕滅斬 ↓↙←+□或△
飛翔斬·改 →↓↘+□或△
死昇斬·二 ←↓↙+□或△
龍擊彈 ↘+×或○
月光扇 ↓↑+×或○
閃光牙 ↓↙←×或○
彗星腳 跳躍中↓↙←×或○
呪精魚 ↓↘→+×或○
自殺 ←↙↓↘→↘↓↙←+同按△×掣

究極寶技
地獄極樂門 同按×、○、□、△

秘傳必殺技
萬鬼猛襲劍 →↘↓↙←↙↓↘→+△

鬥神奧義
炎魔烈襲碎 →↘↓↙←→+○

VERM招式一覽表

必殺技
MEGA BOOM ↓↙←+□或△
硫酸 →↓↘+□或△

究極寶技
PEACE MAKER同按×、○、□、△

秘傳必殺技
↓↘→←↙↓+△

PS版《武姬神傳説》之中，K1、K2就只有三招可用，分別是連按拳掣的THUNDER SPARK、↓↙←+腳掣的THUNDER SPEAR以及←↙↓↘→+拳掣的THUNDER BOLT。

《天外魔境真傳》家用版中，只有CD版是可以使用首領的，方法是先選BATTLE MODE，然後在人物選擇畫面按1P的B掣12次、右8次(若內同一方法按2P的掣則會變成一個招式威力減弱了的特別模式中)，這樣便能使用兩名首領級人物，他們的出招指令如下：

曼杜

氣猿拳 ↓↘→+斬掣
昇猿拳 →↓↘+斬掣
猿卷旋風腳 ↓↙←+腳掣
咬 ↓↘→+C掣
抓 ↓↘→+D掣
術法 ↓↓+A掣

機械兵

無敵 ↓↘→+A掣
絕命 ↓↙←+A掣
燒殺 ↓↘→+B掣
瞬殺 ↓↙←+B掣
灼熱 ←↙↓↘→+A掣

無責任讀者擂台

第一回——「PLAYSTATION大戰SATURN！」





替PS再次平反！！！

各位讀者：

本人見於第二十二期那位(GARY) 細佬的説話有所點沒理智，所以本人被免玩GAME人士被這位細佬的談話迷倒，因此再一次説明SS和PS的事項。首先，這位GARY説SS不是靠名氣這不對的，因為在遊戲界裡，世嘉已是有悠久的歷史，如不靠名氣你估人們會多數選擇SS咩，反而PS在GAME界裡，只有一年二年，誰會認識呢，所以次SEGA不靠名氣，靠什麼呀。

在機能方面本人十分認同PS是強勁過SS，因為在未推出PS和SS時，「超任一族」所顯示的是SEGA和日立和YAMAHA等合作成的SS，反之PS只是大部份是SONY研究而造到出來的可説是和SS有得比，可能PS佔優，所以可以看到SONY的實力。本人亦十分同意《GP》20期"幽云龍"的説法，現時流行的是3D效果不是2D，有什麼理由SS的2D強而PS的3D勁，有人説SS在機能上比PS好，加上PS的CG和動畫和畫面的質數都好過SS，所以這些只有一般智識朋友只會説SS比PS強(機能方面)。

在遊戲方面，本人也認同SEGA的遊戲好玩，好勁；但PS的也有一定的水準，其實SEGA這間公司大大話話有十五年了，SONY的只不過三年，而PS可以造到這個地步，已算是很強勁的了，而SONY的遊戲已漸漸提升水準，本人深信SONY有朝一日可以達到SEGA造GAME地步。PS本人覺得今次的NAMCO的《鐵2》造得比《VF2》好，在人物的光位已是高水準移植。本人提醒玩GAME人士，不要被22期的無責任讀者評壇這位人士迷倒。

（本人覺得「GP」的新GAME時間表不少許錯漏，所以扣五分(100分滿分)，但《GP》亦是一本極品的GAME書。）

X-MEN

兩部主機逐點互抽！

其實兩部主機都不能跟街機MODEL 2或SYSTEM 22相比，但以家用機來説，則合格有餘，否則唔會咁普及。

比賽正式開始：

（1）CPU速度：SS兩粒CPU總演算速度為50MIPS，PS只有30 MIP，玩過《SEGA RALLY》和《RIDGE RACER REVOLUTION》定會話SS版更流暢和更有賽車速度感。

（2）RAM：SS有36M BIT RAM，而PS只有32M，現今格鬥GAME動不動都有300M以上，大容量是必需的，否則就要削減動作格數，令連貫性下降，因此《KOF'95》用埋ROM帶來以120%移植到SS。另外，SS的影像RAM是SD-RAM，傳送資料比PS的D-RAM快，加上影像RAM容量越大，傳送速度越快，SS有12M影像RAM，比PS多4M，聽聞傳送影像資料快4倍。

（3）圖像表現：SS用VDP-1和VDP-2作影像處理，前者負責動畫拼合與POLYGON，後者負責多重捲軸，各司其職，加上其高速影像RAM，所以處理多重捲軸的2D GAME較好。而PS則用GPU作動畫拼合，GTE專責POLYGON，雖然高速多重捲軸的2D GAME（像射擊）稍遜，但3D POLYGON則較強，每秒「最多」36萬個POLYGON，所以就有很多POLYGON GAME。用GPU加GTE互相配合，就有《鐵拳》這類2D背景3D角色的勁GAME。但世嘉新OS使VDP-2兼具VDP-1的POLYGON特性和用齊2個CPU，新出的3D GAME效果不比PS差很多，而速度感更稍勝，例如《飛龍2》和《V GOAL'96》就是。世嘉表示現在只發揮了SS的三分之二實力，並發展緊新技術如「曲面技術」，使到POLYGON表現就更佳。

（4）CD ROM：雖同是2倍速，但大家都知SS LOAD碟較快，唔駛咁耐。另外，如果你將它們當CD機用，你會發覺PS的聲音像拖慢了，怪怪的。

（5）播片機能：PS內置影像伸張器，能以每秒30格作高質素還原，而SS為了減低成本，只用CPU解碼，以前播片有粗粒，畫面上下收窄，但現在「TRUE MOTION」開發成功，不再有明顯粗粒，但只以每秒15格還原，但可買MPEG咕重現高水準效果，這可從《GUN GRIFFON》中印證。

（6）手掣：PS所謂新型設計容易令玩者的手覺得疲倦，獨特的方法鈕有人投訴出不到某些格鬥招。SS的R、L鈕亦有人投訴不夠敏感，有時按下了卻沒有反應。

（7）勁GAME與勁廠：這其實是最重要一項，無好GAME，幾好機能都係廢嘅。如果冇足夠做GAME技術及冇俾心機去做GAME，就算

給你MODEL 3都做不到好GAME。但勁廠亦需要時間去發揮主機性能，像CAPCOM初出的《真人街霸》動作也不流暢，ALTUS的《首領蜂》亦狂慢動作。兩主機都有不少勁廠加入，但有2間雖加入了2個主機，但卻偏幫PS，NACOM至今仍未發表任何SS的GAME，KONAMI則出3個PS GAME才出一個SS GAME。PS近排有SQUARE加盟，實力大增。但世嘉自己是街機大哥大，做GAME經驗豐富，加上有一係唔出，一出就是絕頂好GAME的GAME ARTS及TREASURE，所以不愁無好GAME玩，近期由於新OS開發成功，SS像大發神威，氣勢稍微蓋過PS。

結論：各有勝負、打成平手。如果有錢，兩個主機都值得買，尤其現在只需初出時一半價錢。但就算有錢，一般人又有冇時間玩晒所有好GAME呢？

JOHNNY

詳細的分析

編輯先生：

你好，雖然這個擂台來得那麼遲，但正所謂「有得食，好過冇得食」。好！就讓小弟會一會大家！

PLAYSTATION、SATURN，這兩個令遊戲界風雲四起的名字，除了將SFC一掌打開外，還實現了什麼才是忠實移植，什麼是完全移植，始終機能好，是用來帶給一些《X-MAN》、《SF ZERO》、《VF 2》等好GAMES給我們享受，而不是用來鬥這個3D機能不足，那個2D機能不夠，這個有2個CPU，那個有動畫IC，這兩部機器是SONY和SEGA機能好與壞，完全與我無關，他們只想著"買你就買，唔買你就算"，終歸它們是一部很強的機器！

好！言歸正傳。這兩部鬥了足足一年多的機器，仍然鬥得難分難解，各有支持者。事緣從94年尾開始發生，94年11月SS搶閘登場，連同《VIRTUA FIGHTER》發售，雖然移植度一般，但還是正GAME，但12月有一部叫PS的機體出現，連同NAMCO的《RIDGE RACER》，這粒子彈的威力實在太強，跟著強勢不斷持續，如：《鐵拳》、《鬥神傳》、《高達》、《心跳》、《ARC THE LAD》、《雷電》等，就更錦上添花，就在這段間期SS都被人看低一級，甚至……。不過，正當PS在10月剛出《心跳》後，因扯得太盡需要回氣之際，在95年11月（依！剛剛一年）《X-MAN》SS版，以完全移植的姿態現身，被一炒再炒，PS硬食一拳，跟著SS在12月.....嘩！嚟啦！嚟啦！龜…波…《VF 2》、《RALLY》、《VIRTUA COP》、《高達》氣…功…《S.F. ZERO》(快3秒版)、《GUARDIAN HEROS》、《魔域2》、《真女神》、《球會創造》等，已經令PS見紅，其間PS的僅是《S.F. ZERO》（頭啖湯既慢3秒再既狂炒版）、《鬥神2》、《NBA PO》、《第4次S》(我在玩超任)、《KTB 2》、《HORNE DOWN》和較睇頭的《RRR》等，評價仍然不及SS的，在95年尾至96年1月，SS的確收回以往由MD至現在的失地，但要正面交鋒，是3月至4月期間，簡直！開始SS的《大戰略FILE》、《V GOAL 96》、《DRAGON FORCE》、《飛龍2》、《GUNGRIFFON》、《首鋒峰》、《惡魔全書》、《七間秘館》、《天空的騎士》、數隻《肉的遊戲》和超必《120%拳皇95》，不過PS方面也不弱《呑地2》、《高達V2.0》、《鐵拳2》、《大戰略PS》、《伍右衛門》、《GALAXIAN 3》、《心跳私人集》、《JF2》、《魔域》、《Q版賽車》、《WELCOME HOUSE》、《七水晶》、《鐵甲飛空》、《對戰蛋》、《首都高》、《泡泡2》等和PS超必_《BIO HAIARD》。真是難分勝負，另外相方將來動向也甚有睇頭，SS《VF 3》發表，一推SEGA自己移植作至SS和MODEL 3基版，另外PS，雖然沒有什麼乜乜板，VABCGF 3等，但以SONY的科技，一些提升機能等事情，相信已經默默進行中。

其實看現況，分勝負是很難，但本人只盼望可相方齊進步，為我們娛樂！

越南人上

始終都係SS較為突出

編輯大人：

本人從22期中看見GARY哥那番說話後，突然心血來潮，趁著有P.S VS SS這題目來發表一下自己的意見。

首先，本人認為SS是絕對比PS優勝的，因為相比之下PS比SS貴了數百元，而且在GAMES方面，SS的遊戲比PS平宜數十至數百元的（被炒的例外），而且那些大公司如SNK，CAPCOM等，也把遊戲都同樣地在PS、SS中發售，（難道有錢不賺嗎？）而且哪些支持PS的公司如NACOM所推出的遊戲也和SEGA自己的差不多，所以在遊戲方面是差不多的（暫時）。所以本人認為首選是SS，除非你自甘墮落玩翻版碟吧。

當然有錢的話可以兩部機一起購入。在畫面方面，本人就認為分別不大，因為你的遊戲機性能再好，沒有街機那高解像電視的話，而用N→PAL的話，再好的畫面也沒用，面追求靚畫面，不如去打街機。所以我認為要選機的時候，要看它們獨有的遊戲來分高下。如果你喜歡SQUARE公司的RPG，當然是選PS，如果不怕被炒的話。如果你喜歡SEGA公司的作品的話，當然你也會毫不猶疑地選SS的。另一方面就是讀碟速度了，即使畫面再靚，再細緻，要花很長的時間去讀碟的話，有誰會玩呢？所以SS在這方面又再勝一個機位，因為《KOF'95》的出現，一個可說是與街機看齊的家庭遊戲，在PS上根本不能做到。

雖然本人同時擁有PS與SS，但仍覺得SS較為突出。其實現在要PS與SS中選數十隻好GAMES並不困難，而在價錢方面，用千多元便可購入一部SS，一部次世代而且GAMES也比PS「平」是十分超值的了。

高達F97

無責任讀者評壇

玩「平價碟」的原因

當小弟看過第十九期無責任讀者評壇的時候，身為PS和SS機主的我便要為各玩PS平價碟的機主抱不平，那個飛刀李以為自己買了正版碟十分了不起，甚麼尊重原創，簡直廢話連遍，正所謂有頭髮邊個想做光頭，鬼唔知買正版好呀，包裝又美麗，又有説明書，又唔會玩壞機，比起那些平價碟不知好多少倍，那為甚麼那80%以上的機主還會選擇買平價碟呢？原因好簡單，就是SS有代理，PS無代理。每當SS的好GAME推出時，貨源十分充足，而且價錢亦十分合理，間中亦隨碟送出一些海報來吸引玩家，相對於PS每當推出好GAME時，經常有兩個現象出現，就是無貨或價錢被炒得很高，好像PS的高達VER 2.0和魔域戰士推出時竟被炒至800元和600元，簡直就是離晒譜，相對於SS的高達和魔域士2推出時也只售四百元留下，而且魔域戰士2隨碟附送毛公仔，身為SS機主的我也會買正版碟啦！我相信那80%以上玩平價碟的機主只好無奈地投靠平價碟。最後我相信各PS和SS機主有75%以上是有超任的，而那75%以上的超任機主有70%是玩磁碟的，本人敢以大膽推測那位飛刀李也有一部超任，相信他是買了超任後才買SS的，他為甚麼要買超任，原因好簡單，我想相信各位聰明的讀者也會明白個中道理。

筆戰風雲

致各位主筆：

小弟自從在今期（第21期）中的編者，看過指令魔人的事情後，小弟突然有感而發，於是便來函抒發。

本人也知貴刊與另一本遊戲雜誌一向不和，並經常發生主筆在文字上互相攻擊，現在敬請各雜誌的主筆問心一句：這樣好玩嗎？

我相信沒有一位讀者會喜歡看主筆們在雜誌上互相攻擊，我們為的是看遊戲資訊，不是自吹自擂扮「有料」。如有這樣的時間，倒不如花在收集更多遊戲資訊來介紹讀者。而且這樣做還會浪費篇幅，難道這是騙稿費的新手段嗎？

除此之外，我還看不起某些主筆，只懂扮「有料」。例如某遊戲雜誌的主筆，他是負責回答攻略問題的，但是他卻扮「有料」兼主觀得無話可說。有時讀者問一些頗愚笨的問題時，他便會破口大罵，罵人冇腦白痴兼低B，還宣言再咁就別再來信，最離譜的是前言不對後語。還記得有讀者問某遊戲有沒有第二爆機畫面，但他當時卻一口否認，兼且罵到那人狗血淋頭，但過了不久，有另一讀者問同一問題，他卻回答有。而且他更有時弄錯遊戲，例如《正義之紋章》慘變《火炎之紋章》；雖然現在已有了改善，但對於這種行為實在看不過。

又有另一本週刊的主筆，本人不否認他真的「有料」，因為他實在有特快的資料。但我真的不能忍受他那囂張的態度，時常説自己「有料」也是迫不得已，而且更叫其行同業快來抄他的料。其實，有冇料相信眾讀者也能看到，如果「有料」的話便不需要自己説也會有人認同，那樣自大只會令人反感。

雖然本人不是遊戲主筆，更自問沒有這方面的才能，但是如果可以令自己愛看的雜誌變得好一點，發發這小小的意見，又何樂而不為呢？

P.S.：敬請眾主筆不要怪小弟多言，如有得罪請見諒！

遊戲人上

無責任讀者擂台 下回預回：

「2D格鬥GAME VS 3D格鬥GAME」

各路人馬請湧躍來信.........













（本欄內容純屬讀者個人意見，與本刊立場無關）

電視游戲信箱

執筆時正是五月初，所謂「五窮六絕七翻身」，故此近來的市道比較淡靜，或許真的是比較接近考試吧。WATER DRAGON並不是古板的人，但身為學生，這個時候就真的要用心一點，以免到發成績單時後悔，須知道「辛苦五年，好過辛苦五十年」。

故此，大家應讀多一點溫習少一點打機，早日成為社會的上等人，進入上流社會，晚晚去BALL，名留千古；正所謂「修身、齊家、治國、平……」

期待中的新GAME

編輯先生：

您好！本人有些問題想和你一起討論和指教。

1. 請問 WATER DRAGON 最近期，期待著什麼好GAME 呢？（全機種制霸，RPG、FIG、ACT、STG、RAC 等各一隻）

2. 為何沒有太多軟件公司肯幫 PC-FX 出 GAME？

3.PC-FX 和 PS，哪一個的動畫和播片機能較強？

4.《RIDGE RACER》系列，為何 NAMCO 不用《RAVE RACER》這個名字來登陸 PS 呢？

5. 在一年以來，SEGA 這個名字在機街的成績，簡直可用「勁」來形容，但你覺不覺得他們在佈緊一個局？（因為他們用（街機）這個字眼，出一些自己的（孩子）機能範圍以內的 GAME，首先先出 AD 的（街機版），跟辦用（移植）的字眼，再出番落自己的（孩子）處，這個手法有三大好處：

I. 可以賺兩次錢（一隻 GAME 內）

II. 用（街機）的字眼，人們會有：正呀！某某 GAME（移植）落（孩子）度，必，必玩，必必必……。

III. 在自己的（孩子）的機能作藍本，跟著，在街機的表現，好（孩子）少許，出來的效果就會有 9 至 9.5 左右的移植度，這個手法可以一洗它一直人們認為，機能不及（另一個孩子）強的說法。

這種出 GAME 手法，簡直比 CAPCOM 和 SQUARE 更甚。

6.（很無聊）1：如果 PS 或 SS 的機能的單位是 10，超任有幾多分分？

7.（很無聊）2：請問 WD，您對《BAHAMUT LEGOON》，有什麼感覺，評論、看法和態度？

8.（很無聊）3：如果將超任機能的所有，可完全移植《STREET FIGHTER ZERO》呢？

9.（很無聊）4：請問 WD，FF系列和DQ系列，兩者您喜歡哪一個？（很難答呢？呵呵呵.....）

10.（很無聊）5：您最喜歡哪一個 SOFT 公司呢？

祝！HOPE 下期有番（預你唔睇）

工作順快

不要再脫期

越南人上

越南人：

1.RPG 是 PS 的《女神異聞錄》，FIG 是 SS 的《VIRTUA FIGHTER KIDS》，ACT 是 SS 的《NIGHTS》，STG 是 PS 的《RAT STROM》，RAC 則是盛傳中的《DATNA REMIX。》

2. 因 PC-FX 的賣數較少。

3. 當然是 PC-FX 較好啦。

4. 列如陳大德的弟弟可能叫陳小德或者是陳大智。

5. 這種生意經並不罕見，你不必大驚小怪。

6.5 分。

7. 總是有些未完成的感覺。

8. 是不可能的

9.WATER DRAGON 是比較喜歡《FF》系列的。

10. 這個反而難倒在下……。只可說凡是有誠意和創意的 SOFT 公司在下都會喜歡的。

《GUNNERS HEAVEN》並非正 GAME

WATER DRAGON：

本人最近購入一部 SATURN，而嘗試買一期貴刊，怎樣一買便不能自拔……言歸正傳，在下有一些問題希望先生你能解答。

1.PLAYSTATION 的正斗橫向捲軸動作射遊戲及 PC 電腦的同類形遊戲《戰斧》會否移植到 SS？後來還會有同類形遊戲在 SS 移植嗎？

2. 聽 SS 會出《WWF WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME》，何時推出，到時貴刊務必介紹。（本人乃一位 WWK 的瘋狂迷）

3. 當初 SNK 不是只限在 S.S 出 FIG 遊戲的嗎？為何遲些 PS 會出《R.B. 餓狼》而 SS 只出《餓狼 3》呢？

4.《VF 3》何時在街機推出？是會否移植到 SS？但聽聞 S.S. 沒有足夠能力移植《VF 3》，是真的嗎？

謝謝，希望先生不要答一半不答另一半！

祝 GAME PLAYERS 銷量蒸蒸上！

THE UNDERTAKER

UNDERTAKER：

1.《GUNNERS HEAVEN》是 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 的出品，是不可能移植落 SATURN；而 PC 版的《戰斧》則是很舊的遊戲，亦未必會移植落 SATURN 上，只可望《SEGA AGES》將其推出吧。另外《GUNNERS HEAVEN》並不如你所講般咁「正斗」，你玩過 MD 版的《GUNSTAR HERO》沒有？相信有玩過的朋友都會明白在的意思。

2. 能否作詳細介紹還得看編輯部的意思。

3.SNK 跟 PLAY STATION 簽約只是是商業上的決定，有誰不想將自己的軟件賣多些？而《R.B. 餓狼》亦已決

定出SATURN版。

4.《VIRTUA FIGHTER 3》約在暑假中推出，SEGA一定會之移植落SS上。至於能力方面，早前己多次提及SS會出一個類似加速處理器的東西，用他強化SS的機能。

為何遊戲成人場較多？

水龍先生：

本人已第三次寫信，因為是您的忠實讀者，但是次次都是沒有回覆，希望今次寄信，會在第十六期回覆。

1.點解很多人會喜歡玩PS或SS，而忽略了NG，難道NG已經差了很多？

2.如果有PS、SS及NG選擇，您最喜歡哪一種機？

3.請問NGCD多少錢？(港元)

4.如果我買了NGCD，雖然暫時會滿足了的我的要求中但將來會否很浪費？

5.點解全九龍的街機是成人場比兒童場多，難度成人場賺得很多的？

6.點解第5期的逆戲總目錄沒有介紹NGCD？

好啦！問題就咁多先！祝你以後內容越來越正

群眾之一奇落你圍C上

奇落你圍C：

1.可能是性能上的差別，和LOAD碟時間極耐；還有就是NEO GEO只著重在格鬥GAME上。

2.從個人而言，會喜歡SATURN多一點。

3.大約3000元左右。

4.從未來而言，確是有點浪費。

5.這個當然。

6.這個是眾編輯的決定，所以連在下也不清楚。

PS記憶卡邊度平？

WATER DRAGON先生：

本人有幾個關於PLAYSTATION的問題，希望你能夠回答。

1.NAMCO隻格鬥GAME《SOUL EDGE》會不會移植去PS呢？

2.請問PS的記憶卡最便宜是多少錢？同埋可以在那裡買到？

3.《HORNED OWL》這隻射擊GAME，有冇淨槍賣，而日本會唔會來貨到香港？

4.貴刊在第12，13期曾刊登《BEYOND THE BEYOND》的攻略，你們可否刊登餘下的攻略直到爆機呢？

最後祝貴刊的銷量不斷上升！

SUPERMAN上

SUPERMAN：

1.NAMCO已決定將《SOUL EDGE》在PS上推出。

2.在下見過最便宜的都要$170，你可以上好景商場行一行。

3.《HORED OWL》的淨槍約是$300以內。

4.《BEYOND THE BEYOND》已在第18期中刊登了全攻略。

「邊個話你傻」？

WATER DRAGON：

本人有幾條問題想請教閣下，多多指教！

1.為何我隻SS版《少年街霸》，一入VS模式，便變了SHORT CUT，當我刪除了《少年街霸》的記錄(包括二揪一模式)時，便回復正常畫面，為何會這樣的？

2.SS版隻《拳皇95》，有沒有秘技使用兩名大佬(除了爆機之後)　有又怎樣用？

3.將來SATURN有甚麼好GAME推出？例如ACT OR FIG。

4.新版的SS和舊版的SS有甚麼分別？

5.我是玩開正版碟的，但我的朋友都說我笨，用幾佰蚊買隻GAME，但玩翻版碟又驚弄壞機，你說我笨不笨？

6.我有個朋友想買一部二手PS，不知要多少錢呢？

7.SS隻《吞食天地II》能否在四月中推出？

8.NAMCO會否與SEGA合作？因為我很想玩《鐵拳2》。

雖然問題多了點，還請希望能刊登，並祝貴刊銷路NO.1

忠實的土星之人

忠實的土星人：

1.可能是你在先前校了SHORT CUT，而SATURN是會把上一次所SET好的OPTION記憶下來，所以便會這樣。

2.暫時未發現此秘技。

3.ACT當然首推《NiGHTS》，而FIG就有《FIGHTING VIPERS》和《VIRTUA FIGHTER 3》等。

4.除了顏色不同外，就是價錢平了，而基本功能則沒有改變。

5.當然不笨，試想想，要「夾硬，鑑粗嚟」整停一個兩倍速CD-ROM，會唔會有損其機能呢？再者，你不覺得正版碟較方便，包裝又華麗，摸上手都矜貴些，玩落亦開心些……而且就連一些SEGA的勁GAME亦減到$200元以下，《VAMPIE HUNTER》亦只售220元，還有甚麼藉口玩翻版呢？平了那數十元又可否補償當中的差距呢？

6.閣下大可參考一下「跳蚤市場」。

7.看來最快也要在7月(希望在下猜錯吧)才會發售。

8.似乎在短時間也不可能了。

新型SS的零件是大陸製造？

編輯先生：

小弟有幾個問題，希望你能抽空解答，多謝！

1.請問新型SS(廉價型)和舊型SS有何分別？

2.聽聞朋友說新型SS的零件是大陸製造的，此話當真？

3.請問那裡買SS主機較平？

4.怎樣才能分辨水貨？

祝貴刊銷量不斷上升，直至永遠。

CYRIL上

CYRIL：

1.對上一封信的第4條已經答了。

2.有部份可能是的，但經過日本的QC你大可放心。

3.若你是住在九龍的話可以到好景商場看看。

4.一個老實的商人是會主動向你介紹的，所以最好光顧一些相熟的商店或是有信譽又出名的商店。

KONAMI出GAME有誠意！

致編輯：

1.請問NG是否出了給帶機用的RGB轉S的轉換器，及想知那裡有賣或訂？

2.不知有否其他的轉換器賣最好出，並提供MODEL NO.及可購入的地方。RGB輸入分日本版或國際版(PS或SS都)，是否他們線位不同呢？

3.小弟想講近期的KONAMI出GAME很馬虎，搬字過紙。《SNATCHER》如此差，其實可以改成《3×3EYES吸精公主》般，用FULL SCREEN。色少解象低，改少少扮代表！眾編輯不見《同級生IF》嗎？廠方改良

了不少東西，這才是負責任呀！隻《心跳》不斷延期 (SS版)，唔好出算了，出得咁辛苦，出的畫面又唔係突別正(3月時的圖片)。PS版也玩得不大高興，以為用高解象TURE COLOUR，誰知！唉……劇本好就以為天下無敵手，玩來玩去，出完超任版都未出SS版。大家認為好的原因是劇本史無前例，PCE版時也很受歡迎呀！個OPENING首歌及畫面又差成咁，睇翻PCE算 (起碼首歌是CD聲)。其實《心跳》是可以造得更好的！我們認為它好的原因是因為未見過比它更出色出嘅GAME。像當初見《VF》好正，但見了《VF 2》又覺得《VF》差，見了《VF 3》又覺得《VF 2》差……沒東西是恒久最好，重要的是有責任心地不斷改進。大家同意嗎？希望不要有這麼多商業性質的GAME出呀！

VALIS

VALIS：

1. 給NEO-GEO用作「RGB轉S」的配件倒未有聽聞，但之前的MEGA DRIVE則出了一個同樣的配件。

2. 暫時未聽聞有此配件出售。

3. VALIS的意見看似偏激，但其實甚為有道理。相信有玩過PCE版《心跳的回憶》的朋友都會異口同聲地説PS版的OPENING是垃圾！

「行貨」與「水貨」之分

水龍先生：

本人已經是第四次寫信來了，希望可能答此問題：

1. 點為之「行貨」同「水貨」呢？

2. 我部SS玩完大約三個鐘之後 (連續無休地)，當我換過第二隻GAME時，個畫面出現好多「蛇仔」，同埋HOLD機添中點解呢？

3. 唔係正版SS手掣 (即第二隻牌子)，對部機有冇影響？

4. SS嘅《吞食天地》(街機版)，幾時先出？

5. 點解《魔域戰士》賣$250左右咁平呢？

真多謝你解答我的PROBLEMS！

銷量上升！

心急的米高了

米高：

1. 以電視遊戲機為例，「行貨」是由香港代理從日本以正途 (即取得香港的代理權) 輸入，理論上代理商是有責任替其顧客或用戶提供專業維修服務 (不一定是免費的)，甚至是有一定時期的保養 (未必包零件)，當然售價會較貴。而「水貨」則是一些俗稱「水貨佬」的商人從日本直接輸入，至於維修及保養則由零售商自行決定是否付責，有些比較大規模的店舖是會為「水貨」提供一定程度上的保養或維修 (可能要收費)；而其價錢是會較行貨便宜一些。

2. 正常來説是無可能的，或者是你部機有毛病，快快拿去CHECK CHECK吧！

3. 應該是沒有問題。

4. 大約在7月。

5. 這就是因為太多零售商競爭的緣故。

雪糕？刺身？邊樣好食？

編輯先生：

我有幾個問題想你解答，多謝！已是第三封信了，前封已石沉大海。

1.PS的VCD幾時出？幾錢？

2. 為何PS的翻版碟會有些不夾機：例如《泡泡龍2》。

3.PS的鎗好玩還是軚盤好玩？

4.PS有什麼好GAME，請介紹五隻以上 (新舊也可)。

5. 為何大多SS玩家都不玩翻版？

6. 可不可以將攻略減少？介紹多啲GAME (PS的)

7. 我想知道每隻GAME的M數？

8.PS的GAME在將來樂不樂觀？

9. 超任仲支唔支持得住？還會有甚麼勁GAME出？

祝貴刊銷量節節上升！

SUPER GAME PLAYERS FANS

PS機迷B記

B記：

1.PLAYSTATION應該不會出對應VCD的附件。

2. 翻版始終是翻版，哪會有好東西？你可説是活該！

3. 你説雪糕好吃還是三文魚刺身好吃 (注意它們都有兩點相同 1. 食物，2. 凍吃)。

4.《鐵拳》，《RIDGE RACER REVOLUTION》，《KILEAK, THE BOOD 2》，《BIO HAZAR》及《JUMPING FLASH2》等都是PS的好GAME。

5. 可能有3個原因：

a.SS的原裝GAME價錢較合理。

b.SS的GAME可玩性較高。

c.SS玩家都知道甚麼是識版權法，較有良知。

6. 你都是玩翻版為主，何不一次過將全部翻版GAME買下來，麼便可知道哪隻是正GAME。

7. 你可將它放進電腦中計算一一下。

8. 總算不太差，起碼有《FF VII》做指標。

9. 爛船都有三斤釘，超任價未有這樣快玩完。

水貨！絕對一百巴仙無行貨

WATER DRAGON：

本人家中擁有超任，現在想買PLAY STATION，因而有一些問題出現，所以希望知道答案。

1. 本人從某店舖看見一部PLAY STATION的盒用了藍色的包裝，不知是否第15期講的新版機，還是廉價版？

2. 本人用來打機的電視是PAL線，不知那裡有售PLAY STATION用的轉線器？

3. 由第五期至今，我都有買，但有些攻略不完全是指講了一半就沒有了，如：《聖劍3》，《戰鬥機械人烈傳》等，是否版位不足，還是已經過時了？

4. 行貨與水貨的PLAY STATION有甚麼分別？

祝貴刊銷量世界最高！

米高佐敦上

米高佐敦：

你不是準備和「奧蘭多魔術隊」打準決賽的嗎？為甚麼這樣清閒。

1. 這是新版機，亦是廉價版。但現在更有名為「FIGHTING BOX」的新裝，內裡有兩個PAD和一張SAVE CARD。

2. 你可到好景商場中找一找，另外，高登商場也好像有的。

3. 這是原因之一。

4. 注意、香港到現時為止還未有PLAY STATION的行貨，絕對一百巴仙無！如果有店舖説有就定是欺騙你。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）
二・必須填寫真實資料
三・來信必須連同身份証副本乙份
四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五・來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理
二・本刊保留刊登信件的一切權力
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

遊戲跳蚤市場

樂聲牌 3DO
讓樂聲牌3DO一部、連火牛、AV線、原裝手掣、連射手掣、四十隻遊戲價2400。
聯絡方法：晚6時至11時，電2348 0038，阿昌洽。

讓 PS GAME
讓PS GAME，《ZERO DIVIDE》$300，《DESTUCTION DERBY》$300，《PRIME GOAL EX》$250，不議價。或可以《KILEAK THE BLOOD 2》、《BIO HAZARD》或《RIDGE RACER REVOLUTION》交換。交換地點可在各火車站。
聯絡方法：請在下午六時至八時，電2653 2573找志偉

PLAY STATION
出讓SONY PLAY STATION一部，有原裝接線、說明書，連火牛，原裝STREET FIGHTER ZERO CD一隻連盒，再加上FIGHTING STICK PS大JOYSTICK兩個，以上所有買了不過兩個月，出國急讓，價HK$3700，連三個隱藏角色100%準確使用方法，越早買減得越多，歡迎各界高手來電問價。有意請電71110303 CALL 1858(晚間)，送PLAYSTATION雜誌。

徵求 SS 原廠配件
本人欲以高價徵求SS原廠配件：VIRTUA COP淨手槍兩枝(需有盒及九成新)約500元，價可略加。
聯絡方法：有意者請於星期一至五電2698 9289何景文洽
(7:00PM—9:00PM)

聲明
一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

徵 PS 原裝 GAME
誠徵PS原裝GAME《CLASSIC ROAD》賽馬GAME，價面議。
聯絡方法：有意者可在12:00PM—6:00PM電2875 0400偉強洽

讓 SATURN GAME
讓以下SATURN GAME：DATONA，TWINBEE YAHHO，GRAN CHASER，各150元，龍珠真武鬥傳，300元，全部九成以上新。SATURN原裝JOYSTICK及軟盤，各250元。另讓電腦CD-ROM遊戲：WITCHAVEN，原裝九成以上新有說明書，類似DOOM玩法，200元。
聯絡方法：星期一至五朝九晚五
電2812 3993

徵求 SATURN 遊戲
徵求SATURN遊戲：DAYTONA USA $230，PANZER DRAGOON $230，高達$240。
出售：男兒當入樽$200或可用VICTORY GOAL INTERNATIONAL交換。
電7130 3226 A/C 3009，
請留話賣或買GAME

讓 SATURN GAME
SS《VR》《山卡 KING THE SPIRTS》《戰斧》各$280，可以用《FI LIVE INFORMATION》《灣岸DEAD HEAT》《X-MEN》交換。《GRAN CHASER》《CLOCK WORK KIGHT上卷》《新忍傳》各$180，可以用《D之食卓》《弓美REMIX》《WING ARMS》交換。全部九成新，除《戰斧》外齊籤。
聯絡方法：2743 6625 章洽，人不在勿說來意。(7:00PM—11:00PM)

PS 舊款主機
PS舊款主機三千伍連遊戲，豪血2，高達，鐵拳，悟空傳說，龍珠Z，PHIIOSOMA，ARC THE LAD，RR1，RR2，ZEITGEIST，熱血親子，ASCII手掣一個及記憶卡，及PS MAGAZINE由7至19期，以上所有可散賣價錢另議，(記憶卡有魔鬼一八，A.T.L有最高LV，RR1，2有齊所有隱車，龍珠有BUILD UP最高)。可散買及議價。
聯絡方法：CALL機7112 8236
A/C 8

讓 PANASONIC 3DO
讓PANASONIC 3DO一部，連約廿幾隻GAMES包括名作(幽遊白書，街霸TURBO和超人等等)，售$1300可略減，是最適合看VCD的遊戲機。另讓超任主機連手掣，如有SNK CD機可作交換超任或3DO。另徵3DO的D之食卓DIRECTOR CUT，PS新GAMES和SATURN最新名作七秘館(3CD)(AVG)，如有其他GAMES賣也可來電。
聯絡方法：2568 2997亞深

誠讓 3DO及VCD接駁器

PANASONIC 3DO FZ-1連VCD插，性能良好，剛買數月，連雙手掣，十數隻GAME，數隻VCD-AV線，火牛全套齊，九成新，讓$2500。超值抵玩！絕對操作正常，可試機。有意者請電2353 5238蕭毅洽

誠讓 NEO-GEO CD

本人誠讓NEO-GEO CD:(餓狼傳說3)$320及(世界英雄PERFECT)$320。如兩隻要齊可略減。另讓GAMEBOY一部，連GAMEBOY套一個、雙打線及九個遊戲，全部九成新。

聯絡方法：有意者請在1:00P.M.-10:00P.M.電2896 2959ALAN洽

讓超任原裝盒帶

本人誠讓超任原裝盒帶三盒，分別是〈勇者鬥惡龍五〉、〈炸彈人III〉、〈新SD戰記-大將軍列傳〉三帶合共800元正。(九成新、有盒有說明書，不散賣)

聯絡方法：每晚七時後

電2786 5328王洽，多謝

SNK CD機

本人誠讓SNK CD機一部連13隻遊戲包括(拳皇95)等，另送兩個區手掣、AV線、火牛、有御。以上全部售$2200。

另讓絕版PS主機一部(啡色盒，有"S"插)，連二十多隻遊戲，有赤壁之戰，SF(ZERO)版等遊戲，另送兩個大手掣(其中一個是原裝日本貨)、AV線等，售$2700。

聯絡方法：電9017 1168招先生洽或留下電話姓名。

遊戲專書

英國出版EA SPORTS FIFA足協足球96遊戲專書，內容豐富，介紹電腦版，SS、PS、SFE、GAME BOY/GEAR不同版式之FIFA96足球勁GAME，全彩色粉紙精印，原價$120，讓$50。

聯絡方法：7171 8636

SATURN GAMES

SATURN GAMES《HATTRICK HEROS》足球、《海底大戰爭》、《龍珠真武鬥傳》。以上GAME九成新、有盒足料。全即$500，分開各$180，不議價。

聯絡方法：電2344 4353何生洽/或留電必覆

讓 SATURN

SS遊戲：守護英雄$200，X MEN二百元RIGLORD SAGA$80，時鐘騎士2$80，以上八九成新，另有《LAYER SECTION》《入樽》《地通拿》《大戰略》價錢電議，全部以賤價發售，不二價！

聯絡方法：電27031810楊子立洽(晚上10:30之前)

讓 PLAYSTATION

讓PLAYSTATION一部連兩個原裝手掣、火牛、一張記憶卡連十多隻遊戲，九成新、有單據及保養。價$3800，有誠意者可商量。

聯絡方法：電7638 9699謝洽

超任盒帶

本人誠意徵給超任原裝盒帶魔裝機神一盒，願出價450元。

聯絡方法：如有興趣者請電2431 9607肥仔洽(如不在家，請留聯絡電話，必覆)

讓 3DO

本人誠讓PANASONIC 3DO主機FZ-1連兩個原裝手掣，AV線，已改裝免火牛，加一隻原裝GAME街霸及另外十數隻熱門遊戲，包括AO。價$2600，可略減。有意者可在晚上6:00-10:00電25986589何承熹洽。

讓 SNK CD 機

本人讓SNK CD機連六隻GAMES，《餓狼3》《世界英雄PERFECT》和《CD SPECIAL》等，原裝AV線，火牛和兩個手掣，售$2600元(可略減)全部原裝九成新，有盒和說明書。或可以用SATURN連GAME交換。

聯絡方法：星期一至五下午六時至十時，六、日隨時可以。

電2642 5842找張仔

誠讓 SS GAMES

FIFA足球'96

HATIRICK HERO S

THE KING OF BOXING HANG ON

GP 95

(以上貨品全部九成新，附說明書)每盒二百八十元正，(價錢可略減)四盒共一千大元或可以換碟。

聯絡方法：5:00-7:00 PM

致電於2764 4792

讓 NEO GEO CD機行貨全套

NEO GEO CD機行貨全套。AV線，RGB線，火牛，兩個手掣。全部有盒及說明書。九成新。售$1250。

聯絡請說明買機及留姓名電話，必覆。

聯絡方法：2648 4703 或 7116 8999 A/C 8828

無責任新GAME評壇

SUPER REAL 麻雀 P VI

無責任編輯 J.J



望穿秋水，終於都等到這P VI推出了，論畫質，這系列每一集都會有一定的進步，這次同樣沒有令在下失望；論動畫，格數一次比一次多；論人設，除了香山珠美太小妹妹外，其餘三人都在水準之上；論新意，畫廊、廣告廣場、迷你遊戲都是以往所沒有的，而且還首次有了可隨時看動畫部分的GOHOUBI模式；即使是變得最不重要(？)的麻雀部分，亦有着相當多的表情變化，還有那個要到戰勝一人後才會出現的好感度指標(雖然到現時為止仍未有辦法上至最高點……)，總之，玩過這一集後，在下仍然覺得這系列是值得再買下去的。

終於都等到這 P VI 推出了

機種：SATURN
製造商：SETA
遊戲性質：TAB
價格：8800 日圓
容量：CD-ROM

評分

	操作性:3.8分
人物/ 機械:4.4分	投入度:4分
畫面:4.2分	原創性:4分
音樂/ 音效:3分	難度:3.6分
故事:——	平均分:3.86分

野野村醫院的人們

無責任編輯 J.J



不知是否因為這遊戲的推出，SATURN到10月開始不能再出三級GAME了，但這作品亦因此而變得更罕有；基本上，這遊戲和電腦版是完全相同的，主角的設定令人感到有點像城市獵人，單是那種自大的性格就已經夠有趣了，實際上，這雖然是一個三級遊戲，但你亦不得不對它的豐富內容感到吃驚，用在每一幅硬照上的文字更多得有點過分，但若然能了解對白和故事的內容，遊戲的樂趣會即時大增。另一方面，對白加了配音是這SATURN版的最大特色……仍然是那一句：正常價錢的話會頗適合男性玩家的。

正常價錢的話會頗適合男性玩家的

機種：SATURN
製造商：ELF
遊戲性質：AVG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

評分

	操作性:3分
人物/ 機械:3.8分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:2分
音樂/ 音效:4.2分	難度:2分
故事:4.2	平均分:2.78分

足球小將 J

無責任編輯 J.J



足球小將這名字，相信不論是小孩或是成年人都一樣會認識吧，漫畫方面它由小學一直踢至現在的世青、而遊戲方面亦從紅白機一直出至現在的PS；今次的故事採用了仍在連載中的世青篇，本身就已經有着一定的吸引力，間場時的動畫片段更是以往何一個版本都不能相比的。在系統方面，在下頗喜歡那種在正常足球遊戲中加入必殺技的方式，而且必殺射球的軌跡會以不同角度表示出來，充滿氣勢，不滿的是球員在球場上似乎是細了點，而且要過了半場才可以用必殺射球，變成和原作中的設定不一樣，但至少以直接輸入指令取代要按停遊戲輸入指令的概念就已經為這遊戲爭回了不少分數，希望生產商在下次推出時能進一步改良這系統吧。

在正常足球遊戲中加入必殺技

機種：PLAYSTATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：SOC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

	操作性:3.8分
人物/ 機械:4分	投入度:3.8分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂/ 音效:4分	難度:4分
故事:4分	平均分:3.83分

足球小將 J

無責任編輯 ARES



自漫畫連載開始便跟開《足球小將》此作品，直至現在的《足球小將 世青篇》(即《足球小將 J》)也一直跟下去，故多年來星期六「啪針」(啪者啪書釘，針者《少年週刊JUMP》)已成為多年習慣，同時亦因此，自超任版至現在的PS版亦已全作攻略。

雖然，今次PS版的攻略是由於工作關係，但不能不說的便是連今次的PS版在內，新近的三個《足球小將》遊戲均造得不俗及令筆者滿意，至於原因是由以往的SLG演變成真真正正足球遊戲可是ARES多年來的宿願。而在今次的PS版中，論系統及模式的確是與超任的《J》大同小異，但由於主機性能的差距，故不論畫面及音效均進步了不少。而在故事方面，由於製作時原作漫畫進度尚早，故對於有跟開漫畫的玩家可能會嫌遊戲的內容太少，另於操作上，輸入必殺射球指令無疑是令到遊戲難度增加了，但同時亦因此拖慢了遊戲的整體節奏，可說是此遊戲中的雙面刀，但必殺射球的迫力畫面確又奪回不少分數，總結而言，一般足球遊戲迷未必合玩此遊戲，但如是《足》迷的話便不能錯過。

必殺射球指令無疑是增加了難度，但亦拖慢了整體節奏，可說是遊戲中的雙面刀

機種：PLAYSTATION
製造商：BANDAI
類型：SOC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

	操作性:4分
人物/ 機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:4分	難度:3分
故事:3分	平均分:3.4分

無責任新 GAME 評壇

CIRCUIT BEAT

無責任編輯 ARES



對於一隻負責攻略的遊戲來說，只給兩分給它會否是孤寒了些呢？答錯是「不！」，因為遊戲實在是不妥、不行。先説遊戲的系統及概念，在第一次起動遊戲時，不論是自己及圍觀者均叫出《RIDGE RACER》這名字，不論是系統及概念均是依樣葫蘆地照搬過來，而且最敗筆的便是即使是搬亦搬得不大高明。論系統，沒有《RIDGE RACER》般出色，論操作的順暢亦沒有《RIDGE RACER》般好。至於在畫面效果方面，不論是賽車及賽道均不大像樣，最離譜的便是在與敵車相撞時，自車竟會出現「卡卡吓」的情況，但相對來説整體難度卻不是高，不用一會便可將之怔服。總括而言，如説上一期介紹的《BURNING ROAD》是集天下之大乘的話，那麼這隻《CIRCUIT BEAT》便是畫虎不成的好例子，個人來説如果要玩《CIRCUIT BEAT》，那麼倒不如玩回《RIDGE RACER》，最起碼不會玩完立刻嘔血。

如説《BURNING ROAD》集大乘，那《CIRCUIT BEAT》便是畫虎不成

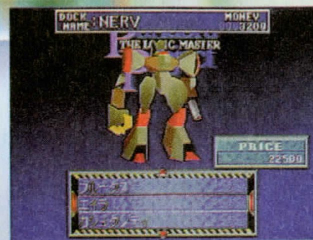
機種：PLAY STATION
製造商：PRISM ARTS
遊戲性質：RAC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:2分
畫面:1.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:1分
難度:2分
平均分:2分

PANDORA PROJECT

無責任編輯 ARES



早陣子，遊戲誌編輯部發生了一件不可思議的事情，話説一晚，負責攻略《PANDORA PROJECT》的ARES因為有不少遊戲中電腦程序的問題，故求教於編輯部電腦通米奇，卒之，在解説中二人一起上了遊戲中的一個小課程及將當中的程序改良，甚至作出跳級。之後，介乎明與不明之間的ARES在凌晨五時倒地睡着，一覺醒來，米奇笑笑口説，我都試得差不多了，不如玩交換禮物?最後，米奇做了《PANDORA PROJECT》，ARES臨急臨忙去玩識鬼故遊戲，反正電腦確不是自己的強項，不個由此可見《PANDORA PROJECT》的魅力所在。論難度，此遊戲的確很高，在完成課程後玩者雖然已可寫下簡單的程式，但實際可用作戰中又是另一回事，不過又話雖如此，在完成程序後看着機械人按自己的安排戰鬥又的確興味十足，失敗了亦只會再改良程序而不覺氣餒，此乎又是遊戲的魅力所在。至於ARES在玩後，第一個感覺除了十分有成功感外，便是未來的玩具應該便是如此，只不過現在只是在遊戲的映像開始而矣。另一於面，筆者亦打算着手做一個真傢伙留待他日作征服世界之用……

看着機械人按自己的安排戰鬥的確興味十足，失敗了亦只會再改良程序而不覺氣餒

機種：PLAY STATION
製造商：TEAM BUGHOUSE
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:5分
原創性:4分
難度:5分
平均分:3.4分

足球小將 J

無責任編輯：KAN



《足球小將》被遊戲化，已是老用牙般久的事，所以時至今日，再出有關《足球小將》的遊戲，可要花不少心機下去不可，不然只會給人家新瓶舊酒的感覺。就以這隻PS版的為例，給我的感覺是加了《超武鬥傳》系統的足球遊戲。事關當球員射必殺射球時，除了要入格鬥式的指令外，若果龍門要把球接住的話，就要看準時機再按L1及R1，這不是跟《超武鬥傳》超必的攻防系統非常相似嗎？另一方面，小弟也頗欣賞此GAME的超必殺射球的REPLAY功能，因為這是以多角度來重播的，所以看起來也很有氣勢。然而由於此GAME的必殺技也頗多，所以也需要玩者用多點時間去「修練」，無形中把此GAME的遊戲性及壽命增加了。但以本人而言，還是最喜歡玩紅白機時代那些SLG式的《足球小將》，因為只有它們才能令我玩得投入，令我覺得自己就是隊長……。

有《超武鬥傳》系統的足球 GAME

機種：PLAYSTATION
製造商：BANDAI
類型：SOC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.3分
畫面:3.2分
音樂/音效:3.0分
故事:2.2分
操作性:3.4分
投入度:3.7分
原創性:2.5分
難度:2.9分
平均分:2.9分

空牙 2001

無責任編輯：KAN



就以小KAN KAN自己而言，玩得最差勁的一種遊戲，就是2D射擊。之不過當小弟看見阿黑龍兄做此GAME攻略時，發覺這遊戲是結合了動作及射擊之遊戲原素，然而畫面超任無比，亦很難令小弟相信這是一隻次世代遊戲。而它跟很多移植到次世代主機的遊戲一樣，OPENING總是做到非常華麗，之不過就跟遊戲中所表現的就有很大的差別了。唔……，另一方面，雖然它的畫面不是做得太精細，但遊戲性也不是太差，例如於遊戲開始前，可讓玩者們先己組合那個機械人，使本GAME之靈活程度大大提高。而且那「SHOOTING味很重的ACTION」也是十分有趣的，不過對於我這個避子彈白痴來説，已甚有挑戰性了。總括來説，除了那個OPENING及「PLAYSTATION MODE」中會出現的配音外，這一隻遊戲要移植到超任上，是絕對可以的。

嘩！也得你咁超任

機種：PLAYSTATION
製造商：XING
類型：ACT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.4分
畫面:2.1分
音樂/音效:2.5分
故事:------------
操作性:3.0分
投入度:2.6分
原創性:2.9分
難度:3.8分
平均分:2.757分

無責任新GAME評壇

慶應遊擊隊 活劇編

無責任編輯：KAN



哈哈，都很久沒遇上這些有趣低死的動作遊戲了，簡直玩到小弟心花怒放，悶氣全消！(有冇咁緊要呀？)

WELL，還是說回此GAME先。就小弟所見，這絕對是一隻很有心機去製作的遊戲。首先說說此GAME的動畫OPENING，其實它是由「小丑社」所製作的。雖然其膠片畫數不是用得太多，但勝在其分鏡，着色等皆有中上水準，令到此GAME的可觀性大大提高。然而光是OPENING美麗是沒用的，最緊要是遊戲中的畫面嘛.。不過這方面遊戲設計者也交足功課，不但每個STAGE都有明顯的地方風格，而且在遊戲進行方面也非常之多元化，不但有普通的橫向式動作遊戲，還加插了2D射擊、過山車等等，令玩者看上去覺得這是一隻多姿多彩的動作遊戲。而筆者也頗欣賞那些有趣的人物造形，雖然線條簡單，但勝在表情趣怪，又夠低死。所以，用此GAME來減壓也不錯哩。

有趣低死！愈玩愈開心，愈玩愈過癮！

機種：SEGASATURN
製造商：VICTOR
類型：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.7分
畫面:3.7分
音樂/音效:3.2分
故事:——
操作性:2.8分
投入度:2.9分
原創性:3.4分
難度:3.7分
平均分:3.34分

心跳麻雀 GRAFFITI

無責任編輯 赤目黑龍



今期又有一隻麻雀遊戲，哈！正合黑龍心意，麻雀遊戲是非常的有益身心，不過，請大家不要帶着有色眼鏡來看這些遊戲，因為，玩麻雀遊戲其實有很大樂趣的。這隻《心跳麻雀GRAFFITI》和其他的同類遊戲其實是非常相似的，不過，在玩法方面，這隻《心跳麻雀GRAFFITI》真的是有了改進，單是那「多勞多得」的玩法已叫黑龍非常欣賞，再加上遊戲中三名美女的可愛造形和比較優質的作畫，實使黑龍有「私下購入」的衝動，不過，價錢方面真是有點兒那個……實在是太過貴了！可惡！

唔！唔錯！不過可以再好些少……

機種：SEGA SATURN
製造商：SONNET
遊戲性質：TAB
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:3.5分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:2分
難度:1.5分
平均分:2.57分

WOLF FANG 空牙 2001

無責任編輯 赤目黑龍



噢！這是一隻久違了的街機作品呢！在多年前，一隻動作遊戲使黑龍花了不少「血汗錢」來玩(因為當年仍是清貧的苦學生呢)，不過，到了今天這隻遊戲終也在PLAY STATION中出現了，而玩下去真的令黑龍很有懷舊的感覺呢！點解？因為是絕對的「忠實移植」版本，所以不論在畫面上又或是遊戲的本質也是和以前的街機一模一樣的。至於遊戲的質素方面，基本上是問題不大的，不過，由於是忠實移植，所以，以往的「低質素」也完全的重現眼前，唯一可喜的是遊戲之中加入了PLAY STATION MODE，使遊戲有了一丁點兒的新意，否則，這遊戲便全沒有生存的意義了！

有無限CONTINUE，點會爆唔到機！

機種：PLAY STATION
製造商：XING
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/音效:2分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2分
難度:2分
平均分:2.22分

花札 GRAFFITI 戀戀物語

無責任編輯 赤目黑龍



起初還以為這隻遊戲只是一隻玩花札牌的單純遊戲，怎料玩起上來才發覺這隻遊戲其實是非常可愛的。噢！真是太精采了！在遊戲之中的人物每個也是非常的可愛，而且就如一般的AVG遊戲一樣，有着十分多的情節，相比起上來，這遊戲的AVG味道比TAB味更加濃厚呢！本來對此類遊戲興趣不大的黑龍在玩罷這隻遊戲(黑龍從來也不玩心跳回憶這些遊戲的)之後，覺得這些遊戲也真的是不錯，而且明白了花札牌是如何玩之後，更是非常的熱愛，希望日有多些這樣的遊戲玩便好了。

如果係SEGA SATURN出嘅話一定有嘢睇！

機種：PLAY STATION
製造商：I'MAX
遊戲性質：ETC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:3.5分
畫面:4分
音樂/音效:3.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3.5分
難度:3分
平均分:3.5分

146

無責任新GAME評壇

PANDORA PROJECT

無責任編輯：米奇



我愛死它了！

對於這隻遊戲，我的評價是：「我愛死它了！」

對於學寫GAME學得半筒水的米奇來說，一直渴望寫一手好程式，然後創作一個自己認為最精采的遊戲。本來在《CARNAGE HEART》推出的時候，已經對這類編程SLG非常感興趣，但是那遊戲的陰沉感覺令我不想去玩它，而且它又要買技術、又要搞開發，還要研究引擎、CPU等各種部件的配搭，編程畫面又好似玩PUZZLE那樣限制多多，所以一直也提不起勁去玩。

《PD》的編程方式實在比《CH》好上很多，可以說《CH》的編程語言是BASIC，而《PD》就是C。利用分頁和旗標，《PD》的程式可以造出自訂指令和子程式，變數陣又像C一樣分為近程和遠程，編程畫面不單沒有限定開始位置和結束位置，還有斜向箭頭和剪貼功能，這樣我就可以專心在寫程式上。只要程式寫得好，不難得到滿足。

如果這遊戲加入函式庫和飛來物測定的功能的話，一定更加精采。

機種：PLAYSTATION
製造商：TEAM BUGHOUSE
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分

人物/機械:4分	操作性:5分
畫面:3.5分	投入度:4.5分
音樂/音效:3.5分	原創性:3分
故事:3分	難度:4.5分
	平均分:3.875分

太陽之尾

無責任編輯：米奇



你可有試過看見自己的主角死了仍然很開心？我在玩《太陽之尾》的時候就總是那樣。最初以為這是一隻育成SLG，要很小心控制主角的能力和行動，不過，玩過幾個小時後，就發覺完全不是那回事，只要你找到食物，你的村落就會愈來愈多人，死一、兩個人根本不成問題。

老實説，這遊戲是一隻可與《魚樂無窮》相題並論的消閒遊戲，版圖大到可以四處發掘新事物，有時又要為找食物而煩惱，最終目的當然是要打敗長毛象，建成象牙塔了，不過長毛象實在利害，而且當你眼看着你的野人忽然在長毛象面前睡覺而被踩死的時候，你實在哭笑不得。

如果你有想忘卻平時的工作功課壓力的話，這是一隻上好的閒情玩意，可惜只是稍為貴了點。

死一、兩個人根本不成問題

機種：PLAYSTATION
製造商：ARTDINK
遊戲性質：ETC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:3分	操作性:4分
畫面:3分	投入度:4分
音樂/音效:2.5分	原創性:5分
故事:——分	難度:4分
	平均分:3.64分

CIRCUIT BEAT

無責任編輯：米奇



未玩這隻遊戲之前，同事已經告訴我這是一隻平價版的《RIDGE RACER》，玩過之後覺得他們實在太厚道了，這可不是一隻賽車遊戲，這應該是一隻踩雪屐遊戲。我從來也不知道原來跣軚即是轉彎急了，令你容易撞車。

遊戲中的賽車實在沒有甚麼比例可言，十足玩具車，TEXTURE也是亂來一通，在幾乎完全沒有明暗變化的情況下，那架賽車其實可以以2D來表達便算。

講到遊戲的賽道，景象最豐富的，要算是第三條賽ROMAGNE了，不，所有那些像圍欄一樣的矮山，就像道具一樣，其他賽道上的東西如風帆和水上飛機，都像一件件玩具一樣。好在遊戲中的賽車操控還算可以，除了跣軚有點古怪外，車內VIEW也算準確。

總括來説……我寧願玩《首都高BATTLE》。

他們實在太厚道了

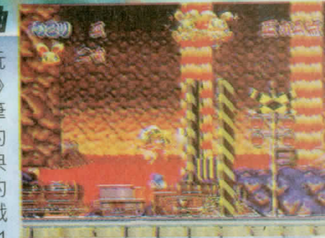
機種：PLAYSTATION
製造商：PRISM ARTS
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:2分	操作性:2.5分
畫面:2分	投入度:2.5分
音樂/音效:2分	原創性:3分
故事:——分	難度:3分
	平均分:2.43分

慶應遊擊隊 活劇編

無責任編輯：PUYU神



早在數年前，筆者已經玩過MEGA CD的《慶應遊擊隊》（當時是射擊GAME），那時筆者已覺得這是一隻寫得甚好的STG，雖然不算是甚麼經典GAME，但絕對是一隻好好玩的STG，而且還在當年某日本遊戲雜誌奪得STG組別的第3名（第1是《SILPHEED》，第2是《THUNDER HAWK》），總算沒有跌眼鏡。

時至今天，《慶應遊擊隊 活劇編》終於推出了，但卻變為動作GAME，當中還加入了兩版STG；論「花臣」，確是比上集豐富了不少，例如多種武器的不同用法和加入了不少尋寶的秘道，可玩的地方是多了，但總有點別人的影子，加上版數不太多（其實每一版都不短）……這些缺點都可能令消費者提不起勁掏腰包。

不過，話得說回來，在這個沉悶的五月，這已是一隻質數上乘的好GAME了。

在這個沉悶的五月，這已是一隻質數上乘的好GAME了

機種：SATURN
製造商：VICTOR
類型：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械	3.5分	操作性	3.5分
畫面	3.8分	投入度	3.4分
音樂/音效	3.8分	原創性	3分
故事	——	難度	3.2分
		平均分	3.46分



無責任新GAME評壇

XEVIOUS 3D/G（3D鐵板陣）

無責任編輯：PUYU神



無需多介紹，這GAME已風行多時，上一代在推出時可算是當時的次世代的遊戲，皆因無論在畫面及音效都是頂尖的表現（以1982年計算）。

在14年後的今天，《XEVIOUS》的續集終於有得玩，而且還是兩個人一齊玩，樂趣自然增加了不少。至於在質素方面，相信看過GAME的朋友都會和筆者有着相同的見解，就是一個字——正！

點正法？首先從畫面開始，《XEVIOUS 3D/G》是一隻全用多邊形製成的STG，有鑑於在前一陣子的家庭用次世代GAME中，有很多都是濫用多邊形的，令到筆者患有輕度的「多邊形恐懼症」；但在《XEVIOUS 3D/G》中，那些多邊形則運用得相當好，真真正正地把射擊GAME帶進一個全新的領域。只希望NAMCO快點把這GAME移植到PLAYSTATION上。

只希望NAMCO快點把這GAME移植到PLAYSTATION上

機種：街機（SYSTEM 11）
製造商：NAMCO
類型：STG

評分

項目	分數	項目	分數
人物／機械	4分	操作性	4分
畫面	4.3分	投入度	3.8分
音樂／音效	3.8分	原創性	3.5分
故事	——	難度	4.8分
		平均分	4.03分

太陽之尾

無責任編輯：PUYU神



最初在PLAYSTATION EXPO中看到GAME時，筆者不禁被她創新的意念與構思所吸引（當然還有ARTDINK的宣傳女郎）；試想想，你要控制一個沒有文化的原始人「通山跑」，自己肚餓時要去四周找食物，找不到食物時驚會餓死，找到食物時又驚會有損健康；遇到那些長牙虎肚餓時更會驚自己成了對方的點心，最攞命的還是「就算自己在水底時，也會有長牙虎向你攻擊」，真不知如何是好？還有就是可以隨時訓覺（最重要是身旁沒有其他生物），真是非常原始。當找到長毛象時，又要和牠大戰一番，但通常都是送上生命……

雖然有些朋友不知道玩甚麼，但若果你有時間和心機的話就不妨玩玩，嘗試一下原始人的生活吧。

若果你有時間和心機的話就不妨玩玩

機種：PLAYSTATION
製造商：ART DINK
類型：SLG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

項目	分數	項目	分數
人物／機械	3.4分	操作性	3.3分
畫面	3.3分	投入度	4.1分
音樂／音效	3.6分	原創性	4.7分
故事	——	難度	4.4分
		平均分	3.83分

真・女神轉生 惡魔全書

無責任不知火舞愛藏會
主席：FUKUDA








唔好講笑，咁正嘅DATA BASE真係筆者前所未見(咁樣講可能會俾人吋見識少……)，單係數入面嘅資料：全登場惡魔資料、部份頭目資料、全劍合體表、全人物介紹；最正的當然是那以高解像模式儲存的惡魔圖像，任你放大縮小嚟睇清楚，比起《心跳回憶》那些解像度不知正多少倍，還有收藏在碟裏的7張附送BITMAP呢。總而言之，FANS必買，無跟開《女神》系列嘅話就暫時可以不理，玩玩《惡魔召喚師》或超任版的《真．女神轉生I》先吧。

《真．女神》與《惡魔召喚師》FANS必買天碟！

機種：SATURN
製造商：ATLUS
遊戲性質：ETC
價格：2900日圓
容量：CD-ROM

評分

項目	分數	項目	分數
人物／機械	——	操作性	3.5分
畫面	4.5分	投入度	4.0分
音樂／音效	4.0分	原創性	4.0分
故事	——	難度	——
		平均分	4.0分

足球小將J

無責任不知火舞愛藏會
主席：FUKUDA

福田自小便愛上《足球小將》這套動/漫畫，想當年還在讀小學時，已經到達了每天不惜一切也要追看的中毒境況……好了，到了TECMO在紅白機推出《足球小將》第一集時，真是令人興奮得難以入睡——以SLG的玩法來踢波，而最正就係完全忠於原著，玩起上嚟零舍有投入感。第2集也相當不錯，而到超任的第3集就正到無得頂——不單有速度感，而且在整體上近乎完美，可算是超任殿堂級作品。雖然第4、第5集的確有倒退的感覺，可是相比BANDAI的《足球小將J》超任版及PS版……實在太雞，超任版還好，PS版簡直是污辱原作！唔駛講，單單數要入指令來用必殺技就離哂大譜。(雖然激咗啲，不過全是真心說話)

BANDAI的功力在TECMO之下？

機種：PLAY STATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：SOC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

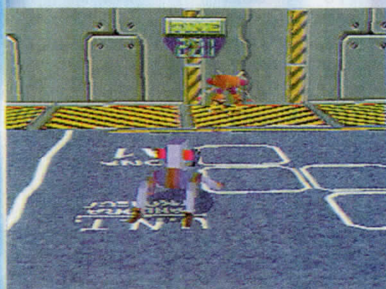
項目	分數	項目	分數
人物／機械	3.0分	操作性	1.5分
畫面	2.5分	投入度	2.5分
音樂／音效	2.0分	原創性	2.5分
故事	3.0分	難度	3.0分
		平均分	2.5分

無責任新 GAME 評壇

PANDORA PROJECT

無責任編輯：指令魔人

鐘意打機嘅 PROGRAMMER 一定啱玩



記得細細個時，我睇我亞哥玩電腦寫PROGRAM，一行行字都唔知佢做乜，但係又覺得好神奇，點解啲一行行嘅字可以做到咁多嘢？

到後來大個啲，終於知道哩啲係乜嘢，而且都算係學識咗BASIC，但係都仲係唔明PROGRAMMING嘅真義……直至買咗啲學ASSEMBLY嘅書嚟睇，至知道PROGRAMMING原來真係咁多嘢嘅……

但係可能學咗啲啲ASSEMBLY，所以玩落哩隻GAME又覺得有少少得心應手，感覺不錯，但係啲機械人可唔可以平啲呢……

評分

人物／機械:4.2分
畫面:3.7分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:4.8分
投入度:5分
原創性:3.7分
難度:4.6分
平均分:4分

機種：PLAYSTATION
製造商：TEAM BUGHOUSE
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

足球小將 J

無責任編輯：指令魔人

再次掀起足球小將熱潮



衝力射球！！雙子射球！！雷獸射球！！！！

自細睇開足球小將，而且又由第一代足球小將GAME開始玩起，而家喺PS出新一代嘅足球小將，當然就要捧吓場啦！

玩落發覺同以前嘅足球小將有極大分別！（梗係！系統都唔同咗！）但都係鐘意以前嗰隻多啲……始終係由第一代玩起，點都有啲情意結嘅……

而今集都有啲驚喜，改咗系統之後玩落真係爽咗，但同啲真正足球GAME又有好大分別，可能係有必殺射球關係啩……

評分

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3.3分
故事:3分
操作性:3.6分
投入度:4.7分
原創性:3分
難度:4分
平均分:3.513分

機種：PLAY STATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：SOC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

超能力大戰

無責任編輯：指令魔人

新世代 POLYGON 3D 格鬥 GAME



睇之前J. J.喺日本採訪嘅AOU SHOW時，見到哩隻GAME幾好咁，所以一直都期待住佢嘅推出。

而前一排，喺某新型大機舖玩過吓試版，感覺幾好，但係可能唔係咁熟啲操作，所以打得唔係幾暢順……

而家哩隻GAME已推出正版，正式地玩過，亦都熟習咗之後，發覺真係唔錯，尤其是當使出一些大技時，啲逼力好夠，差啲以為自己真係比人打中！但係打電腦用嘅「方程式」就比較公式化咗少少，希望遲啲可以開發到多啲新嘢啦！

評分

人物／機械:3.5分
畫面:3.4分
音樂／音效:4分
故事:——
操作性:4分
投入度:3分
原創性:4.3分
難度:3分
平均分:3.6分

機種：街機
製造商：TAITO
遊戲性質：FIG

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

新GAME時間表

PLAY STATION

5月發售遊戲

24日	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	STG
	モータートゥーン・グランプリ2	卡通賽車２	SCE	5800日圓	RAC
	矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え	矢追純一極秘PROJECT追踪UFO	日本CLARY BUSINESS	7500日圓	ETC
	ESPN STREET GAMES	ESPN街頭遊戲	SCEI	5800日圓	ACT
	デザエモン＋（プラス）	設計衛門＋	ATHENA	5800日圓	ETC
	サンダー・ホークII	THUNDER HAWK II	VICTOR ENTER.	6800日圓	STG
31日	鉄球-TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	EXTREME POWER	EXTREME POWER	PROFIRE	5800日圓	STG
	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	5800日圓	ETC
	ダンジョンクリエイター	迷宮創造者	EA VICTOR	6800日圓	ETC
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	ブロックくずしレデンの逆襲	拆磚	ISLAND CREATION	5800日圓	PUZ
	エキスパート	EXPERT	日本物產	5800日圓	STG
下旬	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	5800日圓	ETC
5月	X-COM未知なる侵略者花札	X-COM不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	ぼのぐらし	微暗	ACCLAIM	5800日圓	ETC
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	6800日圓	STG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	7800日圓	STG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳皇95	SNK	5800日圓	FIG

6月發售遊戲

7日	V.SPIKE（ヴィクトリー・スパイク）	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800日圓	SPT
14日	「麻雀戦術」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰術	J・WING	5800日圓	TAB
	痛快！！スロット・シューティング	痛快！！SLOT SHOOTING	翔泳社	5000日圓	STG
	卒業～クロスワールド（仮称）	卒業～CROSSWORLD（暫名）	SOFIX	價格未定	AVG
	NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
21日	対決るみーず（メルヘンランド）	對決！童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
	極大道棋	極大道棋	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	EPS仲間由紀恵	EPS仲間由紀恵	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS角田智美	EPS角田智美	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS森川由紀子	EPS森川由紀子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS水谷純子	EPS水谷純子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS山本ともあ	EPS山本智亞	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち（限定版）	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	6800日圓	ETC
	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	5800日圓	ETC
	VIRTUAL GOLF SIMULATION～栄光のフェアウエイ	光榮的FAIRWAY	KONAMI	5800日圓	SPT
28日	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克IN阿特蘭大	KONAMI	5800日圓	SPT
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800日圓	ACT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800日圓	FIG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800日圓	TAB
	井出洋介名人の新実戦麻雀	井出洋介名人之新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
下旬	ライズ　オブ　ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	NFLクォーターバッククラブ'96	NFL美式足球'96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	SDガンダムCROSSOVER GALAXIAN	SD高達烏蠅機	BANDAI	5800日圓	STG
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
6月	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800日圓	RAC
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	徹萬SPECIAL	徹萬SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	モータルコンバット3	龍爭虎鬥3	SCEI	價格未定	FIG
	ワールドマッチゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM-X	5800日圓	SPT
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300日圓	ARPG
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	5800日圓	RPG
	雨月奇譚（仮称）	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800日圓	RAC
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（限定版）	ANGEL GRAFFITI限定版	COCONUT JAPAN	8800日圓	SLG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	ぱいるあっぷ・まーち	PIPE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	5800日圓	SPT

7月發售遊戲

5日	スタジオP	動畫PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
19日	アクアノートの休日MEMORIES OF SUMMER 1996	魚樂無窮夏之回憶１９９６	ARTDINK	5800日圓	ETC
26日	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊２	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
上旬	プロ麻雀　極PLUS	專業麻雀 極PLUS	ATHENA	4980日圓	TAB
中旬	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	ATLUS	5800日圓	STG
下旬	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
7月	ボトムオブザナインス～メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ～（仮称）	BOTTOM OFTHE NIGHT（暫名）	KANAMI	5800日圓	RPG
	信長の野望　リタ-ンズ	信長之野望RETURNS	光榮	5800日圓	SLG
	GOTHA 2　天空の騎士	GOTHA2天空之騎士	光榮	6800日圓	SLG
	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	價格未定	AVG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	ディスクワールドパズラー監修	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	パズラー監修おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～	繪畫邏輯２	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し（仮称）	WEDDING PEACH心跳脱下婚紗	KSS	6800日圓	SLG
	TOTAL NBA'96	TOTAL NBA'96	SCEI	5800日圓	SPT
	アイドル雀士スーチーパイII LIMITED	美少女雀士II（LIMITED）	JALECO	7800日圓	ETC
	マクロスデジタルミッションVF-X（仮称）	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ショックウェーブ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	MASTER新・遥かなるオーガスタ	MASTER新遙遠的AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800日圓	PUZ
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	ブルーフラミンゴ　レイナ（仮称）	BLUE FLAMINGO莉娜	SUKORA	價格未定	ACT
	シルエットストーリーズ～GALS PNAIC'96	刴美女	金子製作所	5800日圓	PUZ
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	價格未定	AVG
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800日圓	FIG

8月發售遊戲

2日	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
9日	アイルトン・セナ カートデュエル	洗拿小型賽車	GAPS	6800日圓	RAC
下旬	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5900日圓	ETC
8月	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1グランプリ戦士~	FIGHTING ILLUSION	XING	5800日圓	FIG
	モトクロス（仮称）	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	ヴァンタルハーツ	VANDAL HART	KONAMI	5800日圓	ETC
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION	6800日圓	SPT
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	5800日圓	ACT
	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	價格未定	TAB
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女FANCY COCO	PA	5800日圓	ACT
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	三国誌 リターンズ	三國誌RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	提督の決断2	提督之決斷2	光榮	10800日圓	SLG

9月發售遊戲

20日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
上旬	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
下旬	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
9月	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用（暫名）	XING	價格未定	AVG
	VIRTUAL GALLOP 騎士道	VIRTUAL GALLOP 騎士道	SUN SOFT	6800日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	5800日圓	TAB
	GO2 PROFESSIONAL（仮称）	GO2 PROFESSIONAL（暫名）	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800日圓	RAC
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800日圓	ACT
	SUPER SHOT（仮称）	SUPER SHOT	TEARS	5800日圓	SPT
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
	ドキドキプリティリ－グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG

10月以後發售遊戲

10月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	JTCC全日本旅遊車選手權	BPS	5800日圓	RAC
11月	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
12月	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG

96年發售預定遊戲

夏季	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CWR／カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	TOP GUN：FIRE AT WILL	TOP GUN：FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	ETC
	すらいムしよう！（仮称）	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	ジグソ-あいらんど（仮称）	JIGSAW（暫名）	日本SOFTWARE	價格未定	ACT
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	ZERO DIVIDE 2	ZERO DIVIDE 2	ZOOM	價格未定	FIG
	VICTORY ZONE 2	VICTOY ZONE 2	SCE	價格未定	TAB
	ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
	FIST	FISH	IMAGEER	價格未定	FIG
	ヴァーチャルペット	VIRTUAL PET	BANPRESTO	價格未定	STG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	價格未定	ETC
	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
秋季	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
	EWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊2	COMPILE	價格未定	PUZ
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	ドリキング土屋圭市&坂東正明	DRIFTKING土屋圭市&坂東正明	MEDIA X	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800日圓	AVG
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	價格未定	RAC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
冬季	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG
	WING OVER	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800日圓	ETC
96年	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	F1GP NIPPONの挑戦	F1GP日本的挑戰	OZ CLUB	價格未定	SLG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHE アパッチ（仮称）	阿柏其APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘-高悠環-（女性版）	GUST	價格未定	AVG
	ワールドスタジアムEX	WORLD STADIUM	NAMCO	價格未定	SPT
	がんばれ！！ケイビくん テバートが占領されちゃったの巻	努力！！輕微君	TIMEWORKERS	價格未定	ACT
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800日圓	SLG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	價格未定	SLG
	里見の謎（仮称）	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ETC
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	PS版テニス	PS版網球	NAMCO	價格未定	SPT名
	名探偵スチールウッド（仮称）	偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	8900日圓	TAB
フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG
聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閲讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUN SOFT	6800日圓	TAB
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハGO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
オーガリアン-亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダーラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
競艇伝説（仮称）	競艇傳說（暫名）	日本物產	5800日圓	ETC
RPGツクール（仮称）	RPG製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
MAX RACER	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー（仮称）	烏蠅男之星空之旅（暫名）	BD	價格未定	RAC
THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II	THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオンPS（仮称）	打吡大賽馬PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?（仮称）	BATTLE OF…?（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン（ヘリボートI）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
大地の子供達~マーセルヴァの杖~	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
3Dベースボール（仮称）	3D棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
ARENAアリーナ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利賀圖城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS（仮称）	XS（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国（仮称）	MIDLAND~幻之王國（暫名）	未來SOFT	價格未定	RPG
シミュレーションズー（仮称）	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵G-1	AKC講談社	價格未定	STG
NFLパワープレイ'96（仮称）	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
ライアット スターズ	RAIANT STARS	HECT	價格未定	RPG
BOODLY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	5800日圓	SLG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
DEEP SEA ADVENTURE	深海大冒險	TAKARA	5800日圓	AVG
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
パチンコ（仮称）	彈珠機（暫名）	KONAMI	價格未定	TAB
競馬育成シミュレーションゲーム（仮称）	模擬賽馬育成遊戲（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	TSUTANCAMEN的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーブルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
七星闘神ガイファード（仮称）	七星鬥神GUYFERD	CAPCOM	價格未定	ACT
スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	價格未定	ACT
アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2（仮称）	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
ワース1092操兵伝	1092操兵傳	YUTAKA	價格未定	SLG
クルクルパニック（仮称）	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	TAITO	價格未定	FIG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
ASSULT RINGS（仮称）	ASSULT RINGS（暫名）	SCEI	價格未定	ETC
3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	5800日圓	TAB
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
ワ-ルドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID	JUMP KID	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション	MOSTER COLLECTION	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
バーチャルパチンスロ2（仮称）	VIRTUAL彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	TAB
キングオブパーラー	KING OF PARLOR	TEL研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
AZITOアジト蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
ディレクタ-（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKINHOUSE	價格未定	AVG
モンスタ-コレクション	MONSTER COLLECTION	TONKINHOUSE	價格未定	ACT
キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SLG
英語の鉄人	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC

SATURN

5月發售遊戲

31日	ソード＆ソーサリー	SWORD AND SORCERY	MICRO CABIN	6800日圓	RPG
	ウィザードリーVI＆VII~コンプリート~	巫術VI&VII完全版	DATA EAST	6800日圓	TAB
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800日圓	STG
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE逃出生天	MEDIA QUEST	5800日圓	ACT
下旬	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	5800日圓	ETC
	テトリス-S（仮称）	俄羅斯方塊S（暫名）	BPS	5800日圓	PUZ

6月發售遊戲

7日	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
	ダライアスII（仮称）	DARIUS外傳（暫名）	TAITO	價格未定	STG
	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戰	GAGA COMM.	5800日圓	ACT
14日	痛快!!スロット・シューティング	痛快!!SLOT SHOOTING	BMG VICTOR	5500日圓	STG
	犯行写真~縛られた少女たちが見たものは?~	行凶照片	IMAGINEER	6800日圓	AVG
28日	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800日圓	TAB
	月花霧幻譚~TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800日圓	RPG
	餓狼伝説3~遥かなる闘い~	餓狼傳説3	SNK	價格未定	FIG
	一発逆転ギャンブルキングへの道	一發逆轉 賭王之道	BMG VICTOR	5500日圓	TAB
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI（暫名）	PACK IN VIDEO	6800日圓	RPG
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
中旬	ナイトストライカーS	NIGHT STRIKER S	VING	5800日圓	STG
下旬	ライズ オブ ザ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	同級生~IF~	同級生~if~（暫名）	NEC INTERCHANNEL	7800日圓	SLG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800日圓	AVG
6月	誕生S	誕生S	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	ビッグ一撃!パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	驚爆一擊!彈珠機大攻略UNIVERSAL MUSEUM	AKC講談社	價格未定	TAB
	ワイプアウト	WIPEOUT	SOFTBANK	5800日圓	RAC
	上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	必殺!	必殺!	BANDAI VISIAL	5800日圓	SLG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG

7月發售遊戲

5日	GAME WARE2 号	GAME WARE 2 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
6日	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG
12日	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
19日	ラングリッサーIII	夢幻模擬戰 III	NCS	5800 日圓	SRPG
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
26日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	價格未定	RAC
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	6800 日圓	SLG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~スペシャル版	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~特別版	KONAMI	價格未定	SLG
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探 DD ~幻之 LORELEI ~	ASCII	6800 日圓	AVG
	グッドアイランド飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
下旬	フォンテッドカジノ(18禁)	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	價格未定	TAB
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
7月	HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァージオン)	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800 日圓	STG
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	價格未定	SLG
	SEGA AGES/ スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	グレイテストナイン'96 (仮称)	GREATEST NINE'96	SEGA	5800 日圓	SPT
	徹萬カスタム	徹萬 CUSTOM	NAXAT	4800 日圓	TAB
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃	平和彈珠機總進擊	NAXAT	5800 日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	サターンボンバーマン	SATURN 炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	BODY SPECIAL 264	BY SPECIAL264	YANOMAN	價格未定	PUZ
	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	價格未定	RAC
	麻雀狂時代 CEBU ISLAND'96	麻雀狂時代	MICRONET	8800 日圓	TAB

8月以後發售遊戲

23日	新型くるりんPA!	爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
8月	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	價格未定	SLG
	開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	SEGA AGES/ アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800 日圓	TAB
	バスフィッシング (仮称)	BASS FISHING	NAXAT	5800 日圓	SPT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
9月	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J.WING	價格未定	ETC
	3D ウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	價格未定	ETC
5/10	GAME WARE 3 号	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
10月	SEGA AGES/ アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
11月	SEGA AGES/ 廊下にイチダントアール	廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

夏季	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	ぷくんパ	PUKUNNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800 日圓	RPG
	パズルボブル2X	泡泡龍 2 X	TAITO	價格未定	PUZ
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800 日圓	AVG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800 日圓	SPT
	大運動会~序章 (仮称)	大運動會序章 (暫名)	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC
	NIGHTRUTH (ナイトゥルース)	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	NiGHTS	NIGHTS	SAGA	價格未定	ACT
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I (仮称)	追踪 H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	紫炎龍 (仮称)	紫炎龍 (暫稱)	童	價格未定	STG
	TECMO SUPER BOWL (仮称)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
秋季	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
冬季	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 (暫名)	ELF	價格未定	RPG
	卒業S (仮称)	卒業S (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
96年	TIZ~TOKYO INSECT ZOO~	TIZ ~ TOKYO ZOO ~	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J (仮称)	ZERO4CHAMP DOOZY-J (暫名)	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	心霊呪殺師太郎丸 (仮称)	心靈咒殺師太郎丸 (暫名)	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス (仮称)	超時空要塞 (暫名)	BANDAI VISION	價格未定	STG
	スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	價格未定	AVG
	テクモJリーグサッカー	TECMO 日本足球聯賽	TECMO	價格未定	SOC

發售日未定遊戲

機動戦士ガンダム外伝 (仮称)	機動戰士高達外傳 (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
プレイボーイカラオケVOL.1 (仮称) (18禁)	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.1 (暫名) (18禁)	VIC 東海	5800 日圓	ETC
プレイボーイカラオケVOL.2 (仮称) (18禁)	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.2 (暫名) (18禁)	VIC 東海	5800 日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
天地を喰らうII~赤壁の戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
スラム ドラゴン	SLAM DRAGON	JALECO	5800 日圓	ACT
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース (仮称)	夢幻大地 (暫名)	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2 (仮称)	重裝機兵 LEYNOS 2 (暫名)	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN (暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略 STRIKES (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
3Dベースボール (仮称)	3D 棒球 (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガジー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット (仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル クラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サッカー (仮称)	足球 (暫名)	SOFT VISION	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリータカー~ (仮称)	MONSTER MAKER ~ HOLY DAGGER (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション ズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
忍者じゃじゃ丸くん	忍者査査丸	JALECO	價格未定	ACT
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	價格未定	FIG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT

	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	價格未定	ACT
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	價格未定	ADV
	キューブバトラー	CUBE BUTLER	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	價格未定	FIG
	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	テラクレスタ 3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
	イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
	MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	ウルトラマンバトル（仮称）	咸蛋超人格鬥戰（暫名）	BANDAI	價格未定	FIG

超級任天堂

5 月發售遊戲

31 日	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	8000 日圓	RPG
	サウンド　ノベルツクール	自製音樂小説	ASCII	8200 日圓	ETC
	すぱぽーん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800 日圓	PUZ
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	11800 日圓	SPT
下旬	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	8800 日圓	TAB

6 月發售遊戲

1 日	Jリーグ 96 ドリームスタジアム	日本足球聯賽´96 夢之球場	HUDSON	7980 日圓	SPT
14 日	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	7800 日圓	RPG
	ベストショット　プロゴルフ	BEST SHOOT 職業哥爾夫球	ASCII	8200 日圓	SPT
28 日	SD ウルトラバトルウルトラ伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳説	BANDAI	3980 日圓	ETC
	西陣パチンコ物語２	西陣彈珠機物語 2	KSS	10800 日圓	TAB
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界	BANDAI	3980 日圓	ETC
	す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	忍者亂太郎忍術學校 PUZZLE 大會	CULTURE BRAIN	6980 日圓	PUZ
	テトリス２ +BOMBLISS	俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	價格未定	PUZ
	テトリス2 +BOMBLISS（ス-ファミタ-ボ本体つき）	俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	PUZ
	SD ウルトラバトルウルトラ伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	SD ウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳説（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
6 月	忍たま乱太郎・忍術学校パズル大会の段	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	レナス II- 封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	11400 日圓	RPG
	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800 日圓	ACT
下旬	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GALLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT

7 月發售遊戲

19 日	スーパートランプコレクッション2	SUPER TRUMP COLLECTION	BOTTOM UP	7980 日圓	TAB
	実況パワープロレスリング'96 マックスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
	スターオーシャン	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
26 日	シムシティ Jr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980 日圓	ACT
中旬	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800 日圓	ACT
下旬	SD ガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD 高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	3980 日圓	ACT
7 月	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980 日圓	TAB
	サラブレッド　フリーダー III	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT
	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	價格未定	SPT
	ウィザードリィ外伝４	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG





96 年發售預定遊戲

夏季	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	價格未定	ETC
	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	TAB
	大貝獣物語 II	大貝獸物語 II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	同級生２	同級生 2	BANPREASTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト４	龍騎士 4	BANPREASTO	價格未定	SLG
	PARLOR! MINI2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI2 彈子機實機模擬遊戲	日本 TELNET	4900 日圓	TAB
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96 年	ミニ4駆スタリオン（仮称）	迷你 4 驅（暫名）	ASCII	價格未定	RAC
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳説	VIRGIN INTERACTIVE	9800 日圓	RPG
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙～獣族十二神従伝説	艾娜姆之牙～獸族十二神徒傳説～	RIGHT STUFF	11800 日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	8800 日圓	SPT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900 日圓	RPG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ボカボンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエスト III そして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG
大戦略エキスパート WWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
スーパーストリートファイター ZERO	超級少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG

NEO・GEO

5 月發售遊戲

5 月	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

6 月發售遊戲

7 日	オーバートップ	OVER TOP（匣帶）	SNK	價格未定	STG
14 日	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	龍虎之拳外傳（CD-ROM）	SNK	7800 日圓	FIG
6 月	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	FIG

7 月發售遊戲

5 日	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	STG
下旬	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
7 月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

8月發售遊戲

超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG

96年發售預定遊戲

夏季	オーバートップ	OVER TOP (CD-ROM)	SNK	價格未定	STG
	FUTSAL	FUTSAL (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG
	NEO MR. DO!	NEO MR.DO! (匣帶)	VISCO	價格未定	ACT
冬季	QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT (CD-ROM)	VISCO	價格未定	RAC
格闘バレー (仮称)	格鬥排球 (暫名) (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ CD オリジナル RPG	NEO・GEO CD原創RPG (CD-ROM)	ADK	價格未定	RPG
NEO アクションゲーム (仮称)	NEO動作遊戲 (暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
FUTSAL (仮称)	FUTSAL (暫名)	SAURUS	價格未定	ACT
押し出しジントリック	按出來 (匣帶)	ADK	價格未定	PUZ
NINJA MASTER'S~覇王忍法帳	霸王忍法帳 (匣帶)	ADK	價格未定	FIG
NINJA MASTER'S~覇王忍法帳	霸王忍法帳 (CD-ROM)	ADK	價格未定	FIG

3DO

6月發售遊戲

28日	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB

7月發售遊戲

26日	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG
7人の達人	7個強人	SUCCESS	價格未定	AVG
ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG

ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー (仮称)	HOUSE KEEPER (暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG

PC-FX

5月發售遊戲

31日	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	7800日圓	AVG

6月發售遊戲

14日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
28日	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
6月	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

7月發售遊戲

26日	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售預定遊戲

夏季	チップちゃんキーック!	晶片小子飛踢!	NEC HE	價格未定	ACT
	LAST IMPERIAL PRINCE (仮称)	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG
秋季	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
96年	天地無用!魎皇鬼FX (仮称)	天地無用!魎皇鬼FX (暫名)	NEC INTERCHANNEL	9800日圓	RPG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERSはるかなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニー エクストラDX	CAN CAN BUNNY DX (暫名)	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲小說
POLICENAUTS

編譯／米奇

前文提要：

莊尼芬在調查過北條家之後，便到代表BEYOND支柱的德川集團總部去找他以前的同僚、德川集團的董事長德川定興。這時德川製藥正在被稱為「PROP（支柱）」的德川大廈中舉行新藥K-9的發表會，於是莊尼芬和艾度便乘上高速升降機，往支柱中央部被稱為「花園」的無重力宴會大堂去……

CHAPTER 9 花園

升降機徐徐上升，大約大十分鐘左右，升降機便到達花園所在的支柱中央部分。



「到達殖民衛星的中心部分了。這裏是無重力的，小心宇宙醉發作啊。」

「我經已知道了，我的身體經已浮起來了。」

一步出升降機，我們就見到一大群美女和一班西裝畢挺的商家們漂浮在空中。這個新藥發表會也相當熱鬧哩。

「啊，這裏就是德川大廈的無重力禮堂『花園』嗎？」艾度也是第一次到這裏來。

「簡直就像是後宮一樣嘛。」

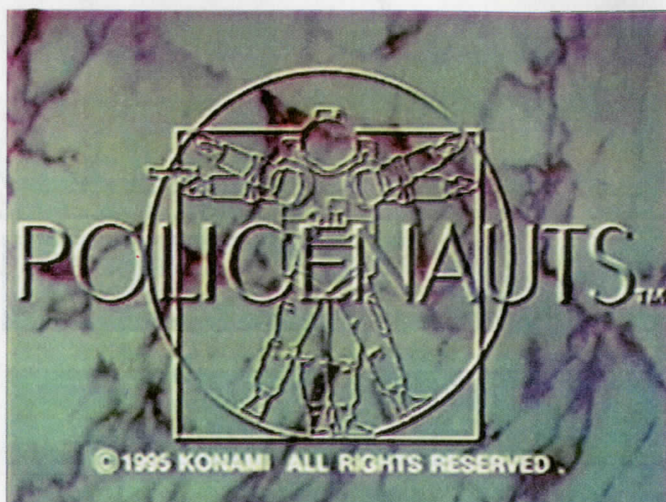
「來，我們去找德川吧。」

我們在「花園」中四處看，找尋德川定興的踪跡。這個「花園」有一邊牆壁裝上了玻璃，BEYOND的景色可謂一覽無遺。「花園」的中間有一個藥丸狀的汽球在天空中漂浮着，不知那就是不是北條開發的新型DDS呢？

「你看眼前個人，他是有名的年青實業家，不過，有謠言說他是毒品拆家……不知那是不是真的。咦，連宇宙推進事業團的大人物也來了哩……那個也是宇宙推進事業團的人。他們跟德川的關係很密切嘛……那邊的男人好像很面熟……啊，他不是現在很有名氣的激進派議員？那傢伙經常在BCP出現的啊。」

「是政治家嗎……」

在「花園」裏浮流着多張附有推進器的圓桌子，看那些商家們不是圍着桌子左擁右抱，便是在空中追逐那些穿上一件頭泳衣的美女侍應，真不知他們來這裏是洽談甚麼買賣。



「她們就是派對的陪酒。」艾度說：「聽說，她們都是德川創造出來的再生人『REBIRTHER』。」

「再生人？」

「嗯，聽說那是一種複製人，她們是從過去的電影女演員又或是模特兒留下來的遺傳因子中，創造出完全一樣的美女出來。據說，只要原來那人死了超過20年，就可以申請那人的『再生(RE-BIRTH)』的許可。當然，她們是沒有繼承權的。到了現在，『再生人』已經可以說是德川集團的血脈了。我想，德川也沒有告訴她們任何事吧。」

她們的確是好像曾在哪裏見過的美女。被她們左擁右抱着，真是服務周到哩。放眼看去，那些女孩子全部都是正點……揀選的人的品味也不錯嘛。

「喂，艾度，你看那些比堅尼美女們！我們過去看看清楚她們吧！」

「她們看來都是普通的陪酒，不過說不定她們會告訴我們些甚麼。」

「那個女孩子不是再生人嗎？」

就在我四處瀏覽美女的時候，我竟然看見一班意想不到的人物。

「喂，艾度，你看那班男人！」我指了指右面的一張圓桌。那裏正有幾個西裝男士一面喝酒一面交談。



「你認識他們的嗎？」艾度問。

「他們是地球的黑手黨員啊！怎麼他們會在這裏的？」我覺得很奇怪，怎麼這群地球的惡爺會出現在德川製藥的新藥發表會中？

「艾度你看，坐在右邊棕色頭髮的，是手執北美洲牛耳的西班牙籍大哥大卡爾西亞；坐在中間的，是中國的龍頭



大哥陳先生；還有左邊膚色很黑的，就是日本的廣域組織暴力集團的若山組長。」

「不過……看來他們的交情似乎不大好哩。」

「這是因為他們都是敵對關係的嘛，像這樣聚在一起的機會是少有哩。」

「不會他們有些甚麼好事要跟德川説呢？」

這個時候，我才發現原來在場館的一旁竟步署了一部金色的EMPS。

「我從沒見過那樣的EMPS哩。」艾度説。

「看它的武器裝備，好像不是一般的武器，那不會是軍用的吧？」

「你看，它的裝甲明顯的跟戈德式不同，裝甲表面還散布了一層金箔條哩。」

「甚麼金箔條？」

「那是一種干擾電波的裝備，在裝甲的表面形成一層干擾電波的牆壁。像這個EMPS一樣塗上金色的也很多。這個大概是……」



「明白你的意思，即是説這是完全的軍用EMPS吧……」

「也不能肯説是軍用的，只是……不是一般的貨色。它手上的是40米厘榴彈砲。」

「這樣的重型武器……在無重力空間開砲的話一定大件事。」

「看來它是會在發砲的同時由電腦來控制後座力，這跟戈德型一樣。」

「那麼，它所用的就不是無反動槍了。」

「定興那傢伙，究竟拿這軍用EMPS來幹甚麼？」

為了找尋定興，我就喚了個陪酒女郎來。

「先生，有甚麼事呢？」

「太好了，看樣很友善嘛。」

「不是再生人的確不同嘛。」艾度説。

眼前的兩個小妞都是標緻的女孩，身裁更是耀目，在無重力狀態下晃動的胸脯……唔，真是很誘人。

我先向一個拿着小型手提推進器，膚色較黑的女郎問問定興的事。

「妳可知道德川董事長在哪裏？」

「董事長嗎？他不是周圍去跟人打招呼嗎？只要留在這會場一定會見到他的。」

「那……妳可認識一個叫北條研三的人？」

「北條？……唔，不認識。」



「這個宴會很多人參加嘛……」

「嗯……不過想不到是那樣無聊的。」

「那……你可知道那邊的EMPS是用來幹嗎的？是用來搞特備節目嗎？」我試探問那女郎。

「唔，在派對前的簡報會也沒有公布過啊，你不如直接問問董事長吧……不過不知董事長在哪裏……」

我再向膚色較白的一個查問定興的下落和關於那EMPS的事，不過她也不知道。

既然甚麼也問不出來，我們也只有在會場周圍找。

就在這個時候——

「喂，莊尼芬，你看那邊！是定興他們啊！我們去跟他談談吧。」

我看見定興跟一男一女在會中出現。於是便上前去……

「喂，定興！」我大聲喊道。

「好久沒見了，定興。」

「莊尼芬……你是莊尼芬．英格倫嗎？」

當我們上前時，這才發現定興身旁的人，原來就是BCCH的理事長古莉絲和POLICENAUTS時代的同僚沙柏度尼．多斯卡連尼。

「啊，不是沙柏度尼嗎？」艾度説。

「艾度，莊尼芬，好久不見了。」沙柏度尼道。

「噢，兩位你好。」古莉絲也跟我們打招呼。

「這位是古莉絲．古雲博士，是BCCH的理事長。」定興似乎還不知道我們今天跟她眼過面。



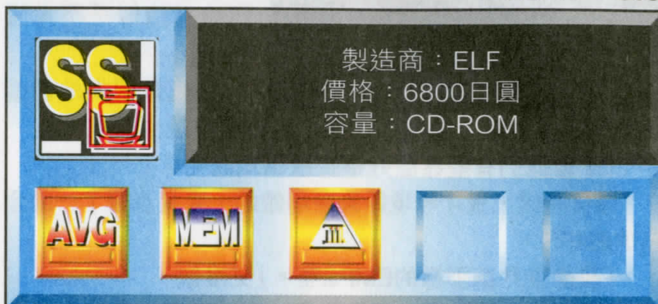
未完待續



風月小説式攻略開始！？

野野村醫院的人們

TEXT：J.J



序章

一個昏暗的房間內，坐着一名肥胖的中年男子「作治」，他似乎正在和甚麼人說話似的……

作治：「要妳久等了呢……因為我也沒有想過妳會這麼快便來的。」

「我想……見你。」

作治：「嘿嘿，妳說的話真是令我高興……來這裏的時候，沒有給任何人看見嗎？」

「……不用擔心。」

作治：「不過竟然是由妳來引誘我，這也實在是很少有的事。」

「……」

作治：「嘿嘿，我明白了……又想我令妳覺得舒服嗎。」

「我……不要用藥。」

作治：「是嗎……那就讓我來用吧。」

跟着作治便站了起來，慢慢走向藥櫃那邊。

作治：「已經不需要用藥物亦可以感到舒服了嗎……嘿嘿。」

作治獨個兒說着，一邊搖晃着身子一邊下流地笑着，跟着他打開了高價的藥櫃，以那隻滿了是手毛的手在找尋着甚麼。

作治：「啊、最後一劑了嗎……唔，原來已經和妳幹過這麼多次的了哩。」

他再次下流地笑着，就像是為了找尋答案而轉身，在作治的手上，這時拿着了一個小針筒以及透明的安瓿。

作治：「妳真的是……不用也可以嗎？」

「這種事……我很討厭。」

作治：「是嗎、是嗎……喜歡直接幹的傢伙哩。那麼妳快點到床上睡下……自己會脫衣服了嗎？」

「將燈……關掉。」

作治照她的話做，關上了枱上的燈，不過就將房間內本來緊閉的窗簾打開了少許。」

作治：「好了……好好的享受一下吧。」

跟着、作治在黑暗中折斷了安瓿，以慣常的手法將裏面透明的液體吸進針筒之中。

作治：「本來房間開着燈才開心的……今晚見月圓就忍耐一下吧。」

跟着，作治將自己像芋蟲的手指伸向睡在床上的少女身上……



SECTION 1
天才偵探琢磨呂

倚在自己喜歡的椅子，再於自己喜歡的枱上伸出自豪的長腳，我(琢磨呂)就像在近接快將來到的春天般一個人在享受着下午的紅茶時間。

琢磨呂：「好、好味……太好味了。」

我滿足地將寫着PICO的鋁罐放在枱上，從胸袋取出見慣見熟的紅箱子，紫煙就像要我纏着我那張充滿氣質的面孔般，慢慢的向上爬。

琢磨呂：「嘿……」

冬天的陽光從門邊的小窗照了進來，陽光對所有人都是平等的，不論是那邊走着的平凡人也好，或是像我這種天才偵探也好，同樣可以受到太陽的恩惠。

琢磨呂：「真是美好的一刻呢……」

我再深深的吸了一口紫煙，然後從口中將煙吐出來。」

琢磨呂：「天才也有必要休息的哩……」

我獨個兒在說着，在小窗透進的陽光中看着灰塵和煙草的煙纏在一起的樣子。

ＲＲＲＲ……ＲＲＲＲ……

是誰來妨礙我這心平氣和的一刻……

ＲＲＲＲ……ＲＲＲＲ……

●像我這樣的天才也有聽電話的必要（私のような天才でも電話をとる事は必要だ）

即使像我這樣的天才也好，也是有必要去聽電話的。破壞我心平氣和的一刻雖是不可原諒，但我可愛的電話是沒有錯的，對了，錯的是打電話來的人。我拿起了枱上的聽筒，以極不滿的聲音說着……

琢磨呂：「混帳傢伙。」

電話另一邊的聽音：「混、混帳傢伙！？」

琢磨呂：「對，是大混帳傢伙。竟然破壞我美好的一刻，是神也不可原諒的行為。」

電話另一邊的聲音：「嘿嘿，你知道我是誰嗎？」

琢磨呂：「聲衰樣衰的中年男性。」

電話另一邊的聲音：「樣、樣衰的中年！？」

琢磨呂：「像我這樣的天才偵探，單是聽電話的聲音就已經可以知道一切的了。」

電話另一邊的聲音：「我、我是……」

琢磨呂：「等等，你是個衰聲衰樣衰身裁的中年……對了，是對我很憤怒吧。」

電話另一邊的聲音：「有這種本事的人不是你……聽到聲音就知道是誰！」

琢磨呂：「對了，正在憤怒了……不過問題就是為何會憤怒呢。」

電話另一邊的聲音：「等我告訴你吧！因為我是一個擁有一間半年沒有收過房租的店子的房東！」

琢磨呂：「甚麼，是御子柴嗎。」

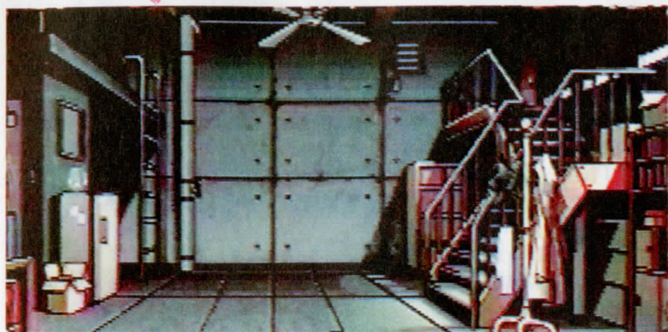
電話另一邊的聲音：「終於找到你了！」

琢磨呂：「那麼、御子柴，我沒有事找你……收線吧。」

御子柴：「叫我御子柴大人！」

琢磨呂：「這不好嗎，御子柴。」

御子柴：「哼……和、和你談話後好像自己也被傳染成傻瓜了。總、總之我



要你今日交租！一次過將6個月分的！」

琢磨呂：「御子柴，沒有的東西是交不出的。」

御子柴：「你賣血也要換錢回來！」

琢磨呂：「我拒絕。」

御子柴：「反正像你這種混帳偵探也不會有工作的了！賣血賣肉換錢回來對大家都好！」

琢磨呂：「你説甚麼了……竟然説我會沒有工作。」

御子柴：「呵呵，若真是有那麼多工作的話，要交半年分的房租應該很容易的哩。」

琢磨呂：「話是這麼説，但你不明白我是説沒有可交給你這種人的錢嗎？」

御子柴：「你、你這混帳！我原則上是你的債主啊，你説沒有錢還是甚麼一回事！」

琢磨呂：「御子柴，某位名人曾説過這樣的話……借錢對於借方和借出的一方是同罪的哩。」

御子柴：「説這種任性話的傢伙是誰！？」

琢磨呂：「我」

御子柴：「哈哈！你的確是有名，但有的是惡名吧？早陣子我在周刊看到了……私家偵探『海原　琢磨呂』，潛入某某明星的家哩！」

琢磨呂：「真沒禮貌，那個只是誤解吧。」

御子柴：「你留在這裏不要走……我現在就在來你的事務所。」

琢磨呂：「打算命令我嗎？……要來的話隨便你，但我可沒有茶招呼你的。」

御子柴：「就算有茶又有誰會飲！你以為我忘了你以前曾落毒的事嗎！？」

琢磨呂：「那次是開玩笑的。」

御子柴：「講、講笑！只要再飲多一啖，我就已經不在這個世上的了！」

琢磨呂：「這不好嗎，這個世界也好那個世界也好……你始終也是你嘛。」

御子柴：「不要突然變得像個女中學生的語氣！今日之內要還清呀！我等着將你心愛的枱賣給檔舖的！」

琢磨呂：「哼，為了少許房租就小題大做的傢伙。」

御子柴：「是哪個傢伙沒有交那少許房租呀！」

琢磨呂：「我已經説過不是沒有得交，而是不交給你。」

琢磨呂：「總、總之我現在就過來的了，你可不要逃走呀！」

御子柴粗暴地擲下了聽筒收線，但我仍然若無其事的吸煙，腦海中浮現出房東的樣子。

「那傢伙從所住的大廈來到這裏……應該要花20分鐘左右。」

我看過袋錶後，想為那傢伙來到時的事……

「無論如何我也沒錢給御子柴的了，亦沒想過要和那傢伙一邊飲茶一邊閒談，其實那個混帳房東，能夠借房間給我這種天才偵探應該覺得光榮才對……真是個沒有常識的傢伙。」

跟着我弄熄了香煙，望向房間。

「唔」

如御子柴所説，我最近完全接不到工作做。像我這種天才偵探也沒有工作，其他偵探的事務所肯定更加艱苦，會否已經消聲匿跡呢？

「是這個世界太過和平……還是世界上的人已經忘記了偵探這種職業呢？」

總之，繼續留在這裏的話，就肯定要和御子柴見面的了。在我的字典裏面雖然沒有「逃走」這句話，但就有「離開」不幸事情這句話。

「那麼……怎樣呢？」

●不想看到那個房東的臉，打算離開（あの大家の顔など見たくない、出かけるべきだ）

「一看到那滿了是脂肪的臉……對了，就像是剛起身就要吃炸肉排飯的感覺般。」

我覺得自己為了不想看見御子柴的臉，很想將他殺了，不過我也是個善良的市民，雖然我也覺得殺了他可以令地球的環境改善一點，但始終殺人也不是一件好事。

「沒有辦法……為了救那傢伙的性命，離開吧。」

從抽屜取出了愛車的鎖匙後，我走上了樓梯開門，不過卻想不到這個季節會有如此強烈的陽光，於是我馬上望向旁邊避過，然後我內袋中取出雷朋眼鏡一雙，望向我放在門邊的愛車的倒後鏡。倒後鏡照出的面孔，和太陽眼鏡相配得足以令其他男性嫉妬，而我則滿足地跳上了愛車。面頰被柔和的微風吹着，我像子彈一樣從通往事務所的小路離開。不過這時卻發生了一些意外……

女：「好痛！……這樣不危險的嗎！」

琢磨呂：「我的愛車……撞毀了。」

女：「突然衝出來，你有車牌的嗎！？」

一個相當高姿態的女性哩，我一遇上這種女性，身體就會不能解釋的力量湧出來的了。

琢磨呂：「不要説這種不悦耳的話，不是我撞妳，而是妳撞上我的愛車的。」

女：「喂……你從哪裏找來理由説出這種話！？」

琢磨呂：「簡單啦……那是因為妳是撞車黨（即故意被車撞後進行敲詐的人）。」

女：「説、説我是撞車黨！」

琢磨呂：「我是個擁有聰明頭腦的天才……一看妳的樣子就馬上可以想到，妳的樣子是典型的撞車黨的樣子哩。」

女：「真沒禮貌！我的樣子哪裏像撞車黨啊！就算是撞車黨的話，也不會故意撞你這架爛電單車呀！」

琢磨呂：「嘿、竟然説我的愛車是爛車……原來妳是個喪失了美感的精神缺憾者。」

這女子突然面紅耳赤起來，我想這女子一定是有高血壓的了。

女：「精、精神缺憾者！？……我、我要告你侮辱罪！用架爛鬼電單車撞人……將名字告訴我知！給我看看你的駕駛執照！」

琢磨呂：「不致於要看車牌的，我的名字是『海原　琢磨呂』……聽到是否很吃驚呢。」

女：「……海原　琢磨呂！？」

琢磨呂：「嘿嘿，我是個名人哩。」

女：「的確是有名……下流而粗暴，一個只會令周刊雜誌開心的偵探。」

琢磨呂：「你是説誰周刊雜誌開心？」

女：「每次只要有你所在之處，就總會令周刊雜誌開心的。」

琢磨呂：「你少管閒事。」

女：「我有一句話要贈給你的……就是因為有好像你這樣的人存在，所以偵探的地位才一直沒有辦法提高。」

琢磨呂：「這種話不是妳這種局外人所應該説的。」

女：「唉、真遺憾……我不是局外人哩。」

跟着，這女子從袋中拿了一張紙出來

琢磨呂：「接紙？」

女：「是咭片呀！」

竟然會在這種情況下交換咭片，真是個非常識的女子哩，不過我仍是收了她給我的咭片，對了，我是那種甚麼也會照收的率直性格。

琢磨呂：「西條偵探事務所……『伊藤涼子』。」

涼子：「明白了嗎？……我不是局外人啊。」

琢磨呂：「同行的妳，為何要去做撞車黨呢？」

涼子：「不是撞車黨呀！我是真真正正的偵探，只是在查案時你突然衝出來吧！我竟然不知道那個惡名遠播的偵探的事務所會在這種地方的！」

琢磨呂：「不要扮了，連我也會沒有工作的時世……像妳所工作的那種無名的事務所是沒有理由會有工作的。」

涼子：「所以呢、這不就是自作自受了嗎？……你那種勉強而不顧後果的調查方法，正是喜歡大字頭條的傳媒最好的對象。」

琢磨呂：「我不記得有讓傳媒高興過。」

涼子：「委托人不會希望和你一起成為世人笑柄的……你根本就不是在解決





事件，只是在將事件增加。」

琢磨呂：「你説甚麼，我曾經將不知幾多件超難解決事件的犯人……」

涼子：「我雖然承認過去是有過那樣的事，但你的做法並不配合時代的需要啊……因為偵探事務所不是志願機構，始終也是一種商業。」

琢磨呂：「哼，甚麼商業呀。」

涼子：「看你也是一個人開偵探所的吧？……現在應該是要利用電腦和人材配合才合理的，明白嗎？」

琢磨呂：「真煩。」

涼子：「説起來你的確如傳聞般是個非常識的人……因為你用架爛鬼電單車撞完人之後，一句道歉話也不肯説。」

畜生……應該怎樣對付這女子好呢……

●用身體來教懂她甚麼是偵探之道（探偵の道というものを、身体を使って教えてやる）

琢磨呂：「哼，竟然對我説這種話，妳也真是大膽了。」

涼子：「不要説得那麼偉大……因為你加害者而我是被害者哩。」

琢磨呂：「反正也要被妳説是加害者的話，就讓我做多一點加害者吧……喂。」

涼子：「甚、甚麼？」

琢磨呂：「你想成為被害者吧？」

涼子：「我、我沒有理由很高興被電單車撞倒吧。」

琢磨呂：「你不覺得……只是被電單車撞倒已經還算不錯嗎？」

涼子：「你、你想怎樣！？」

琢磨呂：「明白了嗎……讓我用身體教曉你甚麼是偵探之道吧。」

涼子：「不、不要……不要走近我呀。」

琢磨呂：「哼、反正妳也應該是受了傷不能動的……對我來説就最求之不得的了。」

涼子：「不、不要呀！」

琢磨呂：「我很想聽聽你掙扎的叫聲哩。」

涼子：「你、你這樣做的話……你知道會有甚麼後果嗎！？」

琢磨呂：「我是那種不會去想後果，行動型的男性。」

涼子：「不、不要！！有誰來救我呀！」

琢磨呂：「好了、來我的事務所吧……呃？」

涼子：「不要不要不要！」

琢磨呂：「……」

涼子：「不要不要不要！」

琢磨呂：「喂。」

涼子：「甚、甚麼啊。」

琢磨呂：「我的腳的方向改變了。」

涼子：「呃？」

琢磨呂：「左腳的腳尖明明是向着前面的，為何右腳會向着我這一方的？」

涼子：「你手腳靈活吧。」

拍～～～！

琢磨呂：「……」

涼子：「……」

琢磨呂：「斷了。」

涼子：「你手腳靈活吧。」

琢磨呂：「這不是手腳靈活，而是叫做折斷了。」

涼子：「對了，幸運地似乎我沒有受傷……我是很體貼的，只要你肯付洗外套的費用就可以原諒你。」

琢磨呂：「你聽不到人家在説甚麼的嗎。」

涼子：「清潔費的帳單我遲些會送來……今天真是亂七八糟的一天哩。」

琢磨呂：「無情的傢伙，妳身體裏面流着的是藍色的血吧。」

涼子：「總好過你吧？……就在這裏等死吧。」

琢磨呂：「我呪妳，變了鬼也會來找妳的。」

涼子：「我是個現實主意者，隨便你吧。」

琢磨呂：「呃……等等！喂！……走了……喂，右腳……振作點吧。」

拍～～～！

琢磨呂：「我可不記得有養過這麼沒用的傢伙啊。」

拍～～～！

琢磨呂：「哼，真是沒出息的傢伙……我要站起來，就算你變成怎樣我也要站起來……不是很痛的嗎……哼，變成白骨死體的話體重會變輕……那樣應該便可以站起來的了。不是説這種事的場合哩……喂！説不定會拯救地球未來的重要人物正要變成白骨了，有誰來救我呀！」

SECTION 2
野野村病院

醒過來的時候，我已經是身處在一間醫院之中了。

「哼、為何我會有這種遭遇的？」

我看着自己那隻被吊着的腳，被石膏固定了的那隻右腳，感覺就像不是自己的腳一樣。

「真是沒有想過……會被御子柴所救。」

看來就是樣子身裁再醜的中年男子也好，也會兼備如微生物程度的體貼哩，對了，那傢伙是看到我的樣子便馬上叫救傷車的。我看着窗外的風景，一邊想起御子柴那張肥臉一邊在想着。

「若然……連這間醫院的費用亦肯支付就最開心了。」

不，太好也是不好的。就算那傢伙説想支付我所有的治療費用也好，我也打算拒絕他的。

「最少也讓他支付一半左右吧，嗯。」

正當我想着和御子柴一人付一半治療費時，走廊裏傳來了急速的腳步聲，有人走進了病房裏面……

御子柴：「嘿嘿……喂，混帳偵探。」

真是「講都冇咁靈」，御子柴流着汗喘着氣站在我面前了。

琢磨呂：「你來得剛好，我有話要和你説。」

不過御子柴還未聽完我的話，便搶先一步繼續説了下去。



御子柴：「你事務所裏的東西，已經全部用貨車搬走了。放在入口旁邊的爛鬼電單車則賣了給廢鐵廠了。」

御子柴突然説了些令人難以致信的話。我再問了一次御子柴，確定一下自己是否聽錯了。

琢磨呂：「將我的愛車賣了？」

御子柴：「哼，因為我一開始就已經不想着你會支付房租的了。不單是爛鬼電單車，就連你自豪的枱和椅子亦已賣了來付房租了。」

我開始對於剛才感謝御子柴的事感到羞恥，反正這男子連微生物程度的體貼也沒有的。

御子柴：「好了，不要再走進我的大廈裏面了。」

琢磨呂：「這即是代表將我趕出那事務所嗎？」

御子柴：「你還可以説出其他意思嗎？」

御子柴連青筋也露了出來去瞪着我，我感到他本來已經很紅的臉變得更紅了。

御子柴：「喂，你應該要感謝我……因為那些生財工具，加起來連一半的房租也不夠。」

琢磨呂：「哼，竟然在扮好人。既然這麼絕情的話，那為何又要叫救傷車救我。」

御子柴：「我可以讓我重要的大廈有人死嗎，而且這對我來説也是正合時機……在趕你走的時候，要和你吵過不停我就實在是受不了。」

琢磨呂：「是嗎，即是説你是用救傷車來將我趕出來吧。」

御子柴：「就算是這樣也好，我救了你這件事也是沒有改變的吧！？」

琢磨呂：「鬼，惡鬼。」

御子柴：「隨你怎樣説，總之就不要接近我的大廈！」

跟着御子柴將一個黑色的皮鞄拋了給我。將一個這麼重的皮鞄拋給受傷的人，真是一個沒有常識的傢伙。

御子柴：「你的內褲就算賣了也是一文不值的……隨身物品我就還給你吧！」

跟着御子柴便離開了病房。

「這是甚麼傢伙呀……我想冷血的人大概就是指他這種人了。」

御子柴：「喂，你的內褲的花樣呀，穿些正常點的內褲吧……屁股中間印着非洲大象實在很難看。」

「……」

那麼有時間去批評人家內褲的花紋的話，不如多樣些你自己那個氣球一樣的身形吧……在我想這樣反駁他之前御子柴已經再次離開房間了。我望了一會自己所在的病房。用慣了的枱、可愛的電話以及等着我開動的愛車都不在這裏，不單只這樣，若御子柴所説的事是真的話，現在的我是無家可歸的了，總之，我現在變得和新宿地下街那些路宿者差不多同一立場了。

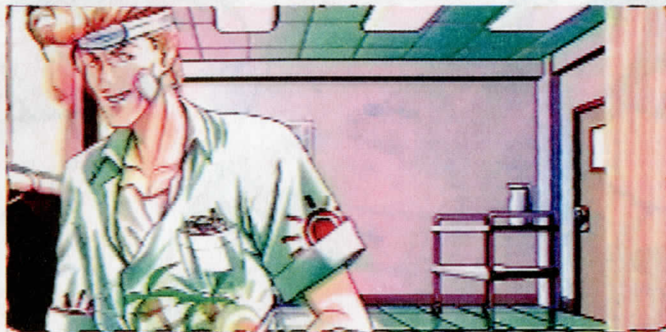
「哼……偵探只要有聰明的頭腦就已經足夠了。」

的確是被稱為BEST OF THE樂天派的我。即使是失去了事務所也好，探求偵探之道的意欲仍絲毫沒有失去。

「好……就這樣吧。」

●索性將這間醫院變成事務所吧（いっその事、この病院を事務室にしてまおう）

對了……索性將這間醫院變做我的事務所吧。幸好這裏的大小亦剛剛好。在我正想着枱應該放哪處、電話應該放哪處時，旁邊有一名年輕人正依在床邊一正望着我。



「呃，那傢伙是甚麼人呀……難道會是我的跟班？」

那個年輕人一直在瞪着我，連我也看得出他正面紅耳赤。

哥仔：「怎麼了，對我有不滿嗎？」

琢磨呂：「你是誰……是我的跟班嗎？」

哥仔：「跟、跟班！？」

那個年輕人或許是以為在開玩笑，吊起眼梢瞪着我。看清楚點，他不單是頭髮，就連眉毛也是染成金色的。

琢磨呂：「聽得懂日文嗎？」

我擔心他會聽不懂，所以慢慢的說。

哥仔：「我是日本人呀！我剛才不是一直用日文說話的嗎！」

我最擅長把別人激怒的了。

哥仔：「喂、就算你是病人我也是不會留情的！」

琢磨呂：「你不也是個病人嗎。」

哥仔：「竟然說我是跟班！」

琢磨呂：「假如不是跟班的話，你到底是誰？……這裏是我的病房啊。」

哥仔：「你、你……是認真地說的嗎？」

這年輕人的表情突然變得吃驚起來。跟着就當我是傻的一樣看着。

哥仔：「喂，這裏是雙人房呀……總之，我也是這間醫院的病人。」

琢磨呂：「雙人房？這裏不是VIP房嗎？」

哥仔：「不要引我笑了……你弄錯了病房吧？」

琢磨呂：「這是甚麼意思呀？」

那個年輕人一邊笑着一邊指着自己的頭。

哥仔：「總之，你這裏是有點問題的了……這病房是整形外科病大樓的。」

這年輕人似乎是說我的腦袋有問題。但我就覺得眼前這年輕人的樣子更加有問題。

哥仔：「你很古怪哩。」

琢磨呂：「哼，我的確不是普通人……因為我是個天才偵探。」

哥仔：「偵探……呃？」

這年輕人仔細地看着我的樣子，突然露出一副恍然大悟的表情。

哥仔：「我也想到是在甚麼地方見過你的了……你就是那經常出現在周刊雜誌的人吧！？」

經常是甚麼意思呀。我露出一臉不滿，將視線從那年輕人移至窗外。

哥仔：「你果然就是叫海原豚磨呂吧？」

琢磨呂：「不是豚磨呂，是琢磨呂。」

這年輕人就像聽不到我所說的話一樣，自己一個人繼續在說。

哥仔：「我叫做讓治……漆原讓治。能夠和像你這樣有名的人同房，實在是嚇了一跳。」

我是只會和16至28歲的女性談10分鐘以上的，特別是最討厭和年輕男性說話的了。

●無視這種年輕人，離開病房（こんな若者など無視して、病室から出よう）

我為了盡早離開這房間，押了床邊的響掣。

讓治：「你怎麼了，想去廁所嗎？」

琢磨呂：「……」

讓治：「要我帶你去嗎？」

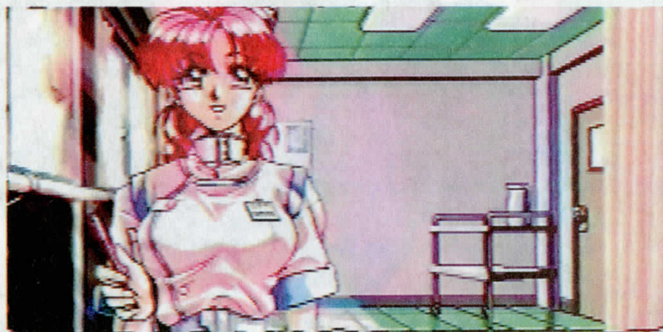
琢磨呂：「……」

讓治：「急得說不出話了嗎……不用介意啊，我和你不是很要好的嗎。」

琢磨呂：「剛剛才認識的吧。」

護士：「海原先生、要去廁所嗎？」

隨着輕快的護士鞋的聲音，一位年輕護士走進了病房。不過話說回來，難道這間醫院除了廁所外就沒有其他可以去的地方了嗎？



讓治：「嘻嘻，嚇了一跳吧。這間醫院不知為何有很多可愛護士小姐的。」

琢磨呂：「就算是有可愛的護士，也是和你無關的。」

讓治：「不要這樣說吧……是嗎，梨惠妹。」

梨惠：「漆原先生，請你不要再叫我梨惠妹了。」

讓治：「這樣不好嗎，我和妳很要好的吧？」

這可愛的護士不理讓治的話，一邊扶着我上半身一邊偷看着我。

梨惠：「請你不要誤解和我要好這句話哩。因為漆原先生對任何人都是這樣說的。」

琢磨呂：「我剛剛也被他這樣說了……反正像妳這樣可愛的女性，也不會有人相信會和這種金髮混蛋有特別關係的。」

梨惠：「哎……竟然說我可愛。」

臉紅了的梨惠害羞地微笑着。

讓治：「甚麼……這說得太過分了。」

琢磨呂：「我也還未再說下去。」

梨惠：「海原先生，說起來怎樣了？我連尿瓶也帶了來的了。」

琢磨呂：「小姐，尿瓶這種說話和妳是不相配的。」

梨惠：「那麼，應該怎樣說才好呢？」

她一笑起來就顯得更加美了，我感到白衣天使這句話就是為了她而有的。

琢磨呂：「對了，叫甚麼SKY ROBOT的怎麼了？」

讓治：「哈哈哈！這個人就和我在雜誌所看到的一樣的！」

梨惠：「SKY RO？」

她露出一副莫明其妙的樣子望着我和讓治，看來她也是不理解我這些專用語言的了。

梨惠：「呃、怎樣呢……若是去廁所的話，我可以和你一起去的？」

●若是由她拿着的話，用尿瓶也可以（彼女につまんでもらえるなら尿瓶を使ってもいい）

琢磨呂：「不用多問，我的選擇當然是尿瓶了。」

讓治：「哈哈！我就想到你會這樣說的了！」

梨惠：「漆原先生，請你回到自己的床吧。」

讓治照她的話做，睡了在床上開始看起雜誌來。



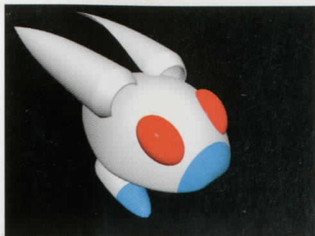
下期續……

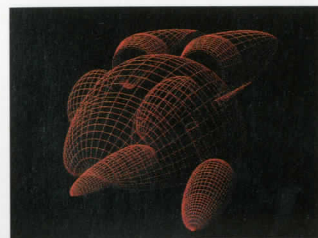
天外魔境

第四之默示錄



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE





重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃

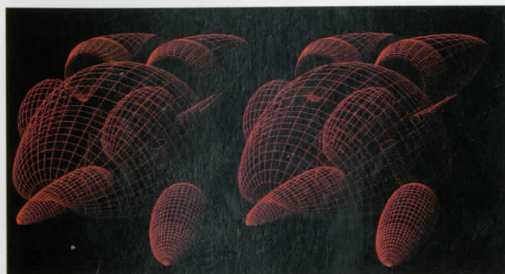
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

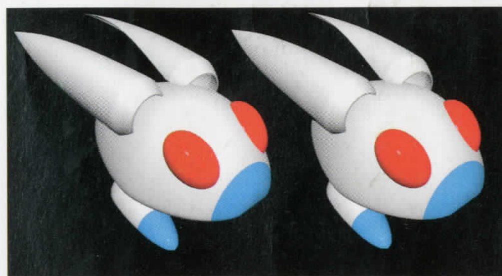
稿費大增100%

一級猛料……………………$200
二級勁料……………………$100
三級好料……………………$ 50
四級碎料……………留番你自己慢慢歎



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「*有料到*」？抑或你覺得自己是機壇…*明日之星*、*懷材不遇*？《遊戲誌》俾個機會你挑機（*投稿攻略法*），你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得——**請早預約**
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223